№11 (19)'1998

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА™

Populous III: The Beginning
Хочешь быть богом? Будь им!

Fallout II
Новая встреча со старым знакомым

Blackstone Chronicles
Вы уверены, что знаете, что такое страх?

Grim Fandango
Загробное существование как оно есть (полное прохождение)

Железный поток
Тестирование аудиокарт

Multimedia
Энциклопедии российского рока

А также: "Василий Иванович и Петька Спасают Галактику", Delta Force, Age of Wonders, Klingon Honor Guard, Bestiary, Warhammer 40K, Enemy Infestation, Magic & Mayhem, Nightlong

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Populous: The Beginning

WWW.GAMENAVIGATOR.COM

4 605238 000028

Всем привет!

Опять зима, опять холодно :) .

Смелое заявление с моей стороны, если вспомнить, что аналогичную фразу про лето вы прочитали на фоне довольно таки промозглой ноябрьской осени. И все-таки - кризис там или не кризис, а мы в очередной раз смотрим на окружающий мир с оптимизмом. И не сочтите нас наивными, просто в нашей колоде появилась пара новых козырей.

Для начала мы рады вам сообщить об образовании Издательского дома "Навигатор Паблишинг". Пока он, правда, больше похож на издательский домик, в настоящее время под его крышей пригрелись два хорошо знакомых вам издания - это сам "Нави" и "Игромания". И, поверьте, мы практически сразу ощутили выгоды нашего объединения. Совместное решение проблем, маневрирование общими ресурсами, согласованная рекламная политика - все это уже начало приносить первые плоды.

Еще один внушающий оптимизм фактор - за пару последних месяцев окончательно выстроилась новая производственная цепочка, основанная исключительно на отечественной базе. Таможенные, перевозочные и некоторые другие проблемы остались в прошлом. Им на смену появятся новые, оно и хорошо, а то жить стало бы скучно.

Уже при компоновке номера, который вы держите в руках, я понял, насколько же нам не хватает нашего прежнего объема. С одной стороны, в результате в номер пошли статьи, написанные по наиболее интересным играм, причем в первую очередь были изъяты практически все превьюшки. С другой стороны - "Нави" потерял некоторую долю своей энциклопедичности. А это уже криминал. Поэтому уже с декабрьского номера объем журнала увеличится.

Регулярные новости на нашем сайте сделали свое дело, посещаемость растет с каждым днем. Файлы, о которых мы рассказываем, на некоторое время для удобства скачивания помещаются на наш FTP. Почти закончен новый дизайн, разрабатываются форумы и чат. Заходите, пообщаемся.

Что же касается игр - наступает ежегодный рождественский бум, к которому стараются приурочить выпуск продуктов большинство западных издателей. Что ж, "Навигатор" к нему готов.

О текущем номере - наши угрозы ввода "железного" раздела стали действительностью. Окончательно оформился раздел, посвященный мультимедийным продуктам. Под давлением ваших требований возрожден обзор фильмов, сделанных по мотивам компьютерных игр.

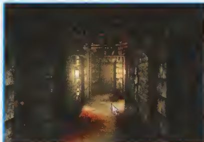
Продолжается печать материалов, посвященных игровой системе AD&D.

В остальном - вы держите в руках добротный штатный выпуск "Нави", в котором любители любого жанра смогут найти что-то интересное. Советую внимательно отнестись к рекомендациям Mad! Divoff'a по защите вашего компьютера от троянских вирусов. Поверьте, они актуальны.

И последнее - не ленитесь писать письма. И не только для того, чтобы принять участие в очередной нашей лотерее. Пишите, чего в "Навигаторе" не хватает, что нам нужно исправить или делать по-другому. Помните, что "Нави" делают игроки для игроков. Ваши проблемы - наши решения. Вместе мы сможем сделать журнал таким, каким нам видится игровой журнал в идеале.

Искренне Ваш,

Игорь Бойко







Алфавитный список игр номера:

■ Combat Filight Sim: Первые неприятности

Некоторых владельцев нового авиасимулятора Combat Flight Simulator, наконец-то выпущенного компанией Microsoft, постигло неожиданное разочарование: игра упорно не хотела инсталлироваться, выдавая сообщение об ошибке чтения компакт-диска. Специалисты из службы технической поддержки компании поначалу грешили на инсталляционную программу, затем на капризы приводов CD-ROM (особенно скоростных), а теперь все же утверждается, что дело в недоброкачественном тиражировании. Спасая собственную репутацию, Microsoft рассылает всем пострадавшим новые диски экспресс-почтой. На всякий случай сообщаем «горячий» телефон Microsoft в США, по которому можно позвонить и потребовать замену носителя: (425) 637-9308. В российском представительстве компании вам могут и не помочь: проблема-то возникла весьма неожиданно. Само собой, если вы соберетесь звонить, нужно будет взять в руки упаковку от игры и сам диск с серийным номером, а кроме того - знать характеристики своей системы.

■ Закулисные дела Капитолия

В начале ноября компания 2AM Games запустила на своем сервере новую политическую игру-интригу Capitol Affairs (пока лишь бета-версию), намеренно приурочив это событие к выборам в Парламент США. Цель игры – влезть в шкуру какого-нибудь политикана (вплоть до самого Президента), сотрудника ЦРУ или же ненавистного им обоим представителя прессы и при этом выкарабкиваться из всевозможных передряг, склок и скандалов - или, наоборот, доводить остальных «до ручки». Напомним, что сервер 2AM Games расположен по адресу http://www.2am.com и предлагает также ряд других онлайновых игр. Интересно, что игрокам постоянно помогает сотрудник службы поддержки, наблюдающий за происходящим на сервере и отвечающий на вопросы. Сервис в основном пока что бесплатный (за несколькими исключениями).



■ Rollcage: не сверните себе шею!

О разработке новой футуристической боевой автогонки Rollcage объявила компания Psygnosis. Игровая вселенная будет весьма необычной, с переменной гравитацией и прочими доработками законов физики. В таких условиях даже обычная езда может превратиться в сплошную акробатику - в игре же вам надо будет еще и сражаться с соперниками. Ездить можно будет даже по стенам и потолкам туннелей, что позволит совершать маневры похлеще, чем в трюковой авиации. Как было сказано представителями компании, «без сомнения, всем уже порядочно надоело унылое руление по трассам, как в реальной жизни, так и в играх. В Rollcage вы сможете начхать на правила и знаки и поворачивать руль в ту сторону, в какую вам заблагорассудится, – простор для передвижения ничем не ограничен». Игра должна быть просто напичкана спецэффектами и всяческими «милыми» сюрпризами. Предполагается наличие 6 машин и массы оружия. В singleplayer'е будет 11 трасс - каждая со своими погодными и физическими условиями; для multiplayer (через Интернет или локальную сеть) пока предусмотрено лишь 3. Рекомендуемый компьютер: Pentium II 233MHz с 32 MB RAM и 3D-акселератором. Rollcage должен появиться весной 1999 года для двух платформ одновременно – PC и Sony PlayStation.

■ Lander: «Ребята, будем жить!»

Ситуация с Lander (наверное, самой значительной игрой из создаваемых в эти дни) наконец-то прояснилась. После долгих взвешиваний всех «за» и «против» и бесконечных споров представители Psygnosis (компании-разработчика) заявили, что Lander все-таки будет выпущена, но не раньше весны 1999-го. Проект выжил, несмотря на все сомнения экономистов и дерзость авторов. По своей идее Lander пока что единственный в своем роде проект – игра, с самого начала создаваемая под DVD и реализующая практически все преимущества этой технологии: полноформатное MPEG-2 видео плюс озвучка с использованием Dolby Digital 5.1 (AC-3). Как поведал Harry Vitelli, один из вице-президентов Psygnosis, «похоже, что моей компании удалось то, о чем все остальные пока еще только мечтают: превратить домашний театр в захватывающее футуристическое приключение». Сюжет «приключения» таков: в 3032 году вам предстоит пилотировать космический корабль в самый дальний уголок Галактики с целью выяснить происхождение загадочного внеземного объекта, найденного в очередной Тунгуске. Экспедиция будет не из легких: прохождение через сгустки гравитации, туннели под поверхностью чужих планет, сложнейшие руко- (ного-, щупальцетворные) конструкции и т. д., – такова "атмосфера" игры. Всего в Lander будет 40 миссий, которым суждено осуществляться в самых разных "климатических условиях" - суша, вода, пески, джунгли, лава, огонь... Обещают невероятные световые эффекты в реальном времени и multiplayer через сеть или модем до 16 игроков.

■ Caesar III: Создай себе проблему

Caesar III: Build a Better Rome, новая версия популярной real-time стратегии от Sierra Studios, в середине ноября обзавелась бесплатным дополнением, называемым Assignment Editor. Этот инструмент задуман как полнофункциональный редактор сценариев с возможностью не только «строить» ландшафт, расставлять «горячие» точки или распределять ресурсы, но и управлять самой игрой, изменяя различные параметры - критерии победы или поражения, например. Игрок сможет менять механику игры так, как ему вздумается. Скачать Assignment Editor можно с официального www-сайта игры (www.caesar3.com), его размер – 11.5 Мб.

■ ruthless.com: «Рокфеллеры» в Сети

Microsoft Internet Gaming Zone (www.zone.com) добавила в список поддерживаемых игр Tom Clancy's ruthless.com, которая стала второй по счету стратегией в серии Power Plays (разработчик – RedStorm). Начиная игру в качестве главы какой-нибудь корпорации, вы должны удержаться на вершине рынка и приумножить свое состояние. Стать «акулой бизнеса» совсем не просто, и в ход может пойти все: от щедрых инвестиций и благотворительности - и да здравствует репутация Бизнесмена с большой буквы, - до компьютерного шпионажа с целью разорить зазевавшегося конкурента - и... да приумножится капитал, что тоже неплохо. Свобода действий - в ваших руках; хотя на само деле прослыть паинькой вам все равно не удастся, – недаром в названии игры фигурирует слово «ruthless» («безжалостный», «равнодушный»). Жизнь есть жизнь, и рано или поздно кого-нибудь все равно сожрут... Дай Бог, чтобы вы, а не вас!

■ SiN: Все еще только начинается

Не успела широко разрекламированная, долгожданная трехмерная аркада SiN (Activision/Ritual Entertainment) выйти в свет, как разработчикам игры вместо передышки пришлось снова усаживаться за клавиатуры: первый же патч должен устранить такие проблемы, как заторможенная загрузка уровней, плохая совместимость с некоторыми звуковыми картами (включая даже SoundBlaster) и плюс ко всему, очевидное тупоумие некоторых монстров. На момент написания заметки патч еще не существовал, так что следите за сайтом компании-публикатора – www.activision.com.

■ Recoil

В начале ноября компания Westwood Studios (www.westwood.com) опубликовала демо-версию своего нового танкового симулятора Recoil. Танк в данном случае подразумевается не совсем обычный – беспилотный. Действие происходит в отдаленном будущем, в эпоху, когда власть на всем сущим захвачена какой-то "организованной компьютерной преступностью". Вам, как первоклассному специалисту, доверено вести боевые действия против "бандитов" при помощи новейшего бронированного гусеничного монстра - вид от первого или третьего лица. Это чудо техники обладает арсеналом, насчитывающим целых 18 видов вооружения (в демо-версии представлены 6), включая термоядерные, а также способностью маскировки и передвижения под



водой. Сама игровая вселенная включает в себя 6 достаточно «горячих» миров. В окончательной версии будет сделан multiplayer (до 32 игроков). Добавим, что демо-версия Recoil занимает 30 Мб и расположена по адресу :

ftp://ftp.westwood.com/pub/recoil/previews/demo/recoil.exe. Срок выхода игры – начало 1999 года.

■ Urban Assault получит подкрепление

Компания Aztech New Media собирается выпустить первое официальное дополнение к стратегической аркаде Urban Assault (Microsoft), названное Metropolis Down. Expansion pack будет включать в себя новые боевые единицы и оружие, дополнительную кампанию и несколько карт для режима multiplayer. Кстати, Aztech New Media уже выпускала дополнения и для другой игры от Microsoft – Age of Empires.

Выход Metropolis Down запланирован на первый квартал 1999 года.

■ «Большая Идея» от Berkeley

Компания Berkeley Systems готовит новую онлайновую многопользовательскую игру под названием What's The Big Idea? Суть игры та же, что и у других аналогичных проектов Berkeley (You Don't Know Jack и Acrophobia): отвечая на всякие каверзные вопросы, показать себя "самым-самым-что-ни-на-есть". Игра начинается у подножия некоей лунной пирамиды; цель – добраться до вершины, участвуя в «марафоне знаний» (время на решение каждого вопроса ограничено) и попутно уворачиваясь от всевозможных стихийных бедствий и ловушек.



На момент написания этой заметки уже существовала бета-версия. Найти игру можно на сервере Bezerk (подразделение онлайновой игровой системы World Opponent Network) по адресу :

http://www.bezerk.com/bigidea.

Размер файла – немногим более 2Мб.

■ Новое звучание Microsoft

Решив захватить еще кусок рынка, компания Microsoft выпустила свою первую акустическую систему для персональных компьютеров. Появившийся в магазинах комплект Digital Sound System 80 представляет из себя две колонки и subwoofer со встроенным цифровым усилителем. Мощность системы – 80 ватт, входной сигнал – как аналоговый, так и цифровой. Неожиданной отличительной чертой DSS 80 является совместимость с интерфейсом порта Universal Serial Bus (USB), что под Windows 98 позволяет обходиться без звуковой карты. Сигнал, подаваемый на акустическую систему через USB, управляется при помощи специальной программы-эквалайзера. Стоимость Digital Sound System 80 - $199.95

■ «Walkie-talkie» в Сети



Интересную идею осуществили почти одновременно сразу две компании: Resounding Technology и ShadowFactor Software Inc. Обеими были созданы очень похожие по своему назначению приложения, цель которых – дать возможность игрокам в Интернет общаться между собой посредством голоса, причем находясь непосредственно в игре.

«Портативная рация» Resounding Technology называется Roger Wilco и представляет из себя небольшую программу (размер скачиваемого файла – меньше мегабайта), использующую DirectSound под Windows 95/98. Roger Wilco работает со многими играми (поддерживающими DirectSound – например, Starcraft, Quake II, Age of Empires, Diablo, Unreal или Jane's F-15) и звуковыми картами (с поддержкой режима full-duplex) и позволяет общаться до 10 игрокам одновременно, причем без какого-либо выделенного сервера, – достаточно лишь указать IP-адрес того партнера, который взял на себя роль «узла». При этом речь игроков смешивается со звуком в игре без каких-либо ограничений.

Аналогичный продукт от канадской ShadowFactor Software Inc. называется Battlefield Communicator и позволяет общаться одновременно пока лишь двум игрокам (правда, помимо TCP/IP поддерживается еще и IPX протокол). С запуском Battlefield Communicator Dedicated Server число одновременных сессий увеличивается до 15. Кроме этого, для поиска потенциальных партнеров компания предлагает всем желающим использовать выделенный IRC-сервер.

Список поддерживаемых игр и «железа», а также бесплатные trial-версии обеих программ доступны на web-сайтах компаний Resounding Technology и ShadowFactor Software Inc.:

http://www.resounding.com и

http://www.shadowfactor.com соответственно.

■ Final Fantasy станет фильмом

Некогда крошечная японская компания Square (http://www.squaresoft.com/) добилась большого успеха, начав выпускать серию ролевых компьютерных игр под названием Final Fantasy. Это достижение было решено "закрепить" настоящим, «прокатным» фильмом Final Fantasy: The Movie, о планах по созданию которого было объявлено в начале ноября. Весь фильм будет целиком сгенерирован компьютером, причем герои должны быть фотореалистичными, с «настоящими, живыми движениями» и «подлинно эмоциональными выражениями лиц». Кроме этого, компания поставила перед собой задачу сотворить «принципиально новую форму развлечений, объединяющую игры и фильмы при помощи компьютерной графики».

Прокатом Final Fantasy: The Movie будет заниматься Columbia Pictures. Фильм, производство которого уже идет полным ходом в специальной студии на Гавайских островах, должен выйти на экраны где-то в 2001 году.

■ Voodoo 3 сотрясает воображение

Середина ноября, выставка Comdex в Лас Вегасе. Компания 3Dfx объявила о грядущем появлении нового семейства чипов Voodoo 3, которому было присвоено кодовое название «Avenger». Как теперь уже очевидно, существующим 3D-платам (с Voodoo и Voodoo 2 в качестве дополнений) в ближайшем будущем суждено стать историей, так как Voodoo 3 в одиночку будет обеспечивать полнофункциональную 2D/3D графику. «Трехмерная анимация в реальном времени – самая быстро развивающаяся технология в наши дни, и Avenger сделает возможным создание самых передовых в этом плане игр и приложений. Потребители уже давно ждут появления столь мощного устройства», - буквально так было заявлено представителями компании 3Dfx.

Первая «волна», названая Voodoo3 2000, должна выхлестнуться на OEM рынок уже во втором квартале 1999 года. Обещанная производительность – до 259 Mtex/sec. А продажная версия, Voodoo 3 3000, будет доступна широкому потребителю в виде специальной add-on платы. Ее скорость будет существенно выше – до 366 Mtex/sec. Оба устройства будут оптимизированы для материнских плат на чипсетах Intel LX/BX Pentium II и AGP 2.x/4.x. Также предусматривается поддержка процессоров AMD K6-2/3DNow! Новый чип должен ежесекундно обеспечивать закраску более 7 миллионов элементарных треугольников, что, в свою очередь, стало возможным благодаря неслыханной скорости 100 миллиардов операций/сек, - это больше, чем могут обеспечить два «спаренных» Voodoo 2, работающих в режиме черезстрочной закраски. Трехмерная графика будет обеспечиваться проверенными методами: однопроходная мультитекстурная закраска плюс аппаратное обеспечение прорисовки поверхностной фактуры. А двумерная графика – через реализацию 128-битного интерфейса, позаимствованого у карт Banshee, в дополнение к которому будет применена внутренняя 256-битная организация данных. У Banshee же Voodoo 3 позаимствует и Graphics Driver Interface. Ко всему прочему обещана совместимость со многими операционными системами (MS Windows 95/98/2000, MacOS, UNIX, Linux и т.д.)

И последнее. Благодаря скоростному RAMDAC (350 МГц) Voodoo 3 будет обеспечивать режимы сверхвысокого разрешения (вплоть до 2048 x 1536 пикселей при кадровой развертке 75 Гц), а также иметь встроенную поддержку MPEG-2/DVD, что позволит разгрузить центральный процессор на 40 процентов. И, само собой, Voodoo 3 будет совместим с существующим программным обеспечением.

■ Total Annihilation: Своя община

Уже в декабре этого года компания Cavedog Entertainment (www.cavedog.com) планирует запустить новый игровой сервер Boneyards для целого ряда своих игр. Первой из них станет Galactic Wars, которая позволит обладателям Total Annihilation играть

«плечом к плечу» через Интернет. Все предстоящие выпуски ТА (Kingdoms, Amen: The Awakening, Elysium и Good & Evil) будут совместимы с системой Boneyards. Новое сетевое сообщество будет совершенно бесплатным, причем теперешним владельцам Total Annihilation будет достаточно скачать небольшое дополнение к игре, дабы присоединиться ко всем остальным игрокам. Сервер предоставит возможность дополнить игру новыми территориями и боевыми единицами. Будет поддерживаться целая система общения, таблицы рекордов, персональные профили и т.д.

Собственно жизнь в сообществе будет организована следующим образом: в самом начале каждый пользователь Galactic Wars должен будет сделать выбор между враждующими сторонами, – The Arm или The Core, – и автоматически получить звание рядового выбранной армии; при этом дальнейшее продвижение будет целиком зависеть от приобретенных навыков и одержанных побед (наивысшим званием будет «Supreme Commander», нечто вроде генералиссимуса). Затем ему будет необходимо участвовать в кампаниях (наравне с другими игроками) по захвату различных миров, сражаясь против вражеской стороны. Кстати, дабы сделать игру интереснее, каждый из миров будет ограничен в ресурсах или разрешенной к применению технике. Верховное командование будет следить за достижениями сторон и предоставлять текущую информацию (уязвимые участки, карты, статистику) и вести что-то вроде исторической летописи. Каждую ночь, в час, соответствующий полудню в Москве, система Boneyards будет подсчитывать завоевания и потери для каждой из сторон. Игра заканчивается, как только какая-либо сторона завоюет определенную часть Галактики или захватит столицу противника и тем самым одержит победу. Вся игровая вселенная после этого перестраивается по новой, и все начинается с начала...

boneyards
ONLINE GAMING

■ Миссии к Starcraft: вор наказан

Как мы уже писали в одном из предыдущих номеров журнала, компания Blizzard Entertainment была глубоко возмущена действиями одной небольшой фирмы, Microstar Software, которая пользуясь ее (Blizzard) редактором миссий от популярной real-time стратегии Starcraft, произвела целый набор кампаний для все той же Starcraft под названием Stellar Forces, – и пустила их в продажу как официальное дополнение. Камнем преткновения явились условия пользовательской лицензии Blizzard, согласно которым вышеозначенный редактор не может быть использован в коммерческих целях.

Эта история началась в мае этого года, спустя лишь два месяца после появления Starcraft на полках магазинов. Blizzard подала на Microstar в суд с требованиями изъять из продажи нелегально произведенный mission pack и выплатить нанесенный ущерб. И вот, наконец, после длительного рассмотрения дела, в самом начале ноября был вынесен вердикт: прекратить продажу Stellar Forces и выплатить разобиженной Blizzard энную сумму денег. Остальные детали решения пока еще обнародованы не были. Следует заметить, что решение Microstar Software действовать в обход лицензии для многих так и осталось загадкой. Куда было проще предварительно заключить с Blizzard Entertainment нормальное цивилизованное соглашение о разработке дополнительных миссий, как это уже сделали компании Aztech New Media и WizardWorks. Тем более, что Blizzard чрезвычайно чувствительна к качеству выпускаемых программных продуктов: истец прежде всего был возмущен несовершенством пресловутых миссий «от Microstar».

■ GameStorm: Эй, идите-ка все сюда!

18-го ноября компания Kesmai Corporation объявила о бесплатной регистрации всех желающих в своей сетевой игровой системе GameStorm. Каждый посетитель теперь может принять участие в бета-тестировании многопользовательских игр, получить разнообразную информацию, касающуюся различных новых проектов, и поиграть «за так» в обычно платные игры (к ним относятся Air Warrior III and Aliens Online, такса за игру в которые - $9.95 в месяц). Таким щедрым жестом Kesmai Corporation надеется привлечь в систему «неслыханное число новых пользователей». Вот только дата «Эй, а теперь идите-ка все отсюда!» пока что не уточнялась.

■ Лучший подарок

Компания New Media Generation приготовила всем детям прекрасный новогодний подарок: с конца декабря в продажу поступит обучающий квест "Остров Драконов: Башня Знаний II". Итак, злая колдунья, можно даже сказать, ведьма возгорелась желанием вырастить в своем подземелье монстра, украла у семьи добрых драконов детеныша и начала кормить его мясом (в надежде, что дракончик «озвереет»). Ребенку предлагается, решив ряд задач, освободить дракончика. Игра характеризуется приятной мультипликационной анимацией, множеством обучающих головоломок и достаточно продолжительным сценарием.



Так что, пока ваш ребенок еще не начал повторять, что все на quake.ru теперь трупы, подарите ребенку на новый год игру "Остров Дракона", подарите ему детство.

■ 1 DVD = 4 CD

В конце ноября на российском рынке multimedia свершилась небольшая, но все же multimedia-революция. С начала декабря в продажу поступит первая Российская DVD-энциклопедия. «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия 98». БЭКМ содержит:

- 80000 статей, в том числе 25000 биографических статей, составляющих современный всемирный биографический словарь;
- 10000 иллюстраций;
- «Толковый словарь русского языка» С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой 1997 г. издания (80000 слов и словосочетаний);
- полные тексты законов и нормативных актов РФ – более 100 документов;
- географический атлас мира;
- более 3 часов звука, 356 звуковых фрагментов;
- 3 дополнительных диска с видеоприложениями (всего 2.5 часа видео, 217 видеосюжетов):
- «Видеоархив российской истории»;
- «Природные явления. Физические процессы», «Медиа-мозаика»;
- «Жизнь диких животных»

«Универсальная энциклопедия» расположится на четырех CD или одном DVD – ROM'е, розничная цена составит порядка $50, владельцы же "Большой Энциклопедии Кирилла и Мефодия" версии 97 года смогут обменять ее на новинку за $20.

■ Дока в пустыне

Компания Дока снова ненадолго отложила выход, пожалуй, самой ожидаемой российской стратегической игры. Напомни, что выход "Вьюги в Пустыне" уже несколько раз переносился по техническим соображениям, а также в связи с желанием разработчиков сделать игру еще играбельней, AI еще умнее, графику еще красивее... Правда, теперь задержка обусловлена исключительно экономическими проблемами, издатели обеспокоены сложившейся на рынке лицензионного ПО ситуацией. Впрочем, есть и хорошая сторона медали: у авторов появилось дополнительное время еще раз протестировать игру, отловить баги и пр. Так что мы вправе надеяться на вполне качественный продукт. По последним данным советской разведки и Navigator Crack Group, "Вьюга в Пустыне" выйдет не раньше Нового года.

■ Дальнобойщики на дороге доблести

Компания "Бука" объявила о том, что ее игры будут распространяться за рубежом через дистрибьюторов сразу в виде локализованных версий. Первыми из длинного списка выйдет симулятор грузового автомобиля Hard Track (изданный у нас как "Дальнобойщики"). Да покорятся западные дороги нашим КАМАЗ'ам! Другими словами, компания "Бука" выходит на мировой рынок уже не только как разработчик, но и как полноценный издатель компьютерных игр. Пожелаем ей в этом удачи.

Новости подготовили: Spellbound, Константин Подстрешный

ACTION • ARCADE



Дмитрий Смыслов

Abe Exoddus

Жанр	Аркада
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Digital Dialect
Дата выхода	Ноябрь 1998 года Windows 95, 98

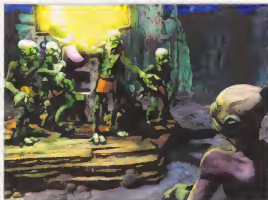
Писать про аркады – довольно непростое дело. Большинство игроков не воспринимают эти игры всерьез, считая, что они предназначены исключительно для детей. Звучат мнения, что при нынешних возможностях PC, удел аркад – приставки. Но в данной ситуации такие люди оказываются в положении крыловской свиньи около дуба. Вспомните, во что играли лет 6-7 назад. Немалая часть аудитории, имевшей доступ к еще редкому тогда чуду техники, до потери сознания резалась в Prince. "Тогда и 386-ой был пределом мечтаний", возразят мне. Хорошо, возьмем поближе. Припоминаете Earthworm Jim? A Hunter Hunted? На тогдашние возможность PC жаловаться грех, как никак Quake уже был. И ведь играли. И далеко не от отсутствия выбора.



И вот уж 98-ой подходит к концу. Каковы итоги? Человечество худо-бедно пережило бум на RTS и 3D-action. Захотелось чего-то еще. Самое время обратиться к истокам. Одни перерабатывают старые идеи, другие – выпускают римейки известных хитов, третьи – портируют хиты с приставок. У каждого подхода свои плюсы и минусы, не нам о них судить. Разработчики Abe Exoddus относятся к первой категории. Сама игра заявлена на ноябрь, а пока в распоряжении есть только демо-версия с одним уровнем, однако, уже по ней можно сделать определенные выводы.

Из-за чего весь сыр-бор

Несмотря на "детскость", у AE есть вполне взрослая предыстория. Злобные красноглазые захватчики Glukkon'ы поработили весьма симпатичный народ по имени Mudokons (переводите сами). Некогда свободные и веселые, теперь они гнут спину на агрессоров, работая в шахтах. Лишь самые смелые из них могут решиться бежать и бороться за освобождение остальных. По сценарию, именно вы и попали в ряды этих смелых. Но вот незадача, когда свобода была уже в полушаге, главный герой – Abe – упал со стены, преграждающей путь на волю, и, после некоторого времени свободного полета, приземлился на самом дне ненавистных рудников. С этого момента только от вас зависит сумеет ли герой снова вдохнуть пьянящий воздух свободы.



К вопросу о реализации

Несмотря на ощутимый технологический прорыв последних 3 лет, этот вопрос отнюдь не праздный. Иногда просто диву даешься, как при современных возможностях, разработчики умудряются наваять несусветное убожество. Слава Богу, к Abe Exoddus последняя фраза не относится. Даже демка выглядит более чем приятно, и не содержит явных игровых глюков. Вот только при команде load игра вылетала обратно в W95. Весьма неприятно, так как жизнь у героя одна, и при ее потере приходится начинать все с самого начала. Но на то она и демка.

Что имеем

У AE довольно симпатичный спрайтовый движок с живыми задниками, множеством радующих глаз эффектов. Переход с экрана на экран происходит без задержек. Звуки в игре не выделяются, вернее сказать не выпячиваются, воспринимаются как само собой разумеющееся, что говорит о высоком классе команды разработчиков. Управление, несмотря на обилие возможностей героя (движение, бег, прыжки, выполнение действий и 7 фраз для общения с сородичами), абсолютно не утомляет. Все клавиши запоминаются с первого раза и впоследствии движение по лабиринту рудников не вызывает никаких трудностей.

Что пожнем

В полной версии Abe Exoddus ожидается, естественно, больше эпизодов с разным антуражем. Обещают еще 4 героев, в том числе и представителя вражьего лагеря, Glukkon'a. Появятся музыкальные темы (может это и не столь важно, но для некоторых музыка в игре стоит далеко не на последнем месте). Системные требования?.. Сложный вопрос, но навскидку, что-то в районе Pentium 133 при 16 Mb RAM. На мой взгляд весьма побожески.

Итого

Каковы промежуточные выводы? По моему мнению, игра удалась. Это видно даже по демо-версии. На первый взгляд весьма незатейливая платформенная аркада оказалась очень и очень притягательной. Интересно, почему люди до сих пор не потеряли интерес к таким вот простеньким игрушкам? Наверное, потому что, когда взрослый человек запускает их, его охватывает чувство сродни тому, что появляется, когда заходишь в секцию игрушек в магазине. Всем нам иногда хочется почувствовать себя детьми. Поэтому не судите строго аркады, не кричите, что им не место в мире 3D-технологий. Просто сядьте и поиграйте, время от времени это очень полезно.



Virus 2000

Алексей Кравчун aka Gomolog

Жанр	Аркада
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Digital Dialect
Дата выхода	Ноябрь 1998 года Windows 95, 98

Сюрприз из космоса

Тихо и счастливо текла жизнь в серии затерянных миров. Достигнув высших ступеней развития и осознав неразрывную связь с природой, люди воссоединились с последней, и начался процесс долгого и мирного сосуществования. Однако на всякую идиллию всегда сыщется своя напасть, и наперекосяк все пойдет скорее рано, нежели поздно. В результате метеоритной бомбардировки на планету были занесены неизвестные науке насекомые: муравьи, жуки, стрекозы и прочие членистоногие. Были они, во-первых, чудовищных размеров, в-последних, жутко агрессивными, а поэтому ничего лучшего, кроме как напасть на мирное население, они и придумать не могли. Жители планет - маленькие человечки, давно забывшие, что такое война, поначалу терпели одно поражение за другим. Но в скором времени, как и положено, сыскался герой, вознамерившийся встать на защиту угнетенных. Герой нетороплио засунул CD с игрой в компьютер и положил руки на клавиатуру, приготовившись к спасению мира Virus 2000. Земля, с ее вечными проблемами вроде нашествия инопланетян, была отложена на завтра...

Особенности туалетной аэродинамики

В качестве дезинфицирующего средства вам вручается не баллончик с дихлофосом, но некое уникальное летало, напоминающее мыльницу с пропеллером посередине. Изначально мыльница снабжена двумя пришпиленными по бокам лучевыми пушками, которые впоследствии можно будет сменить на более мощное оружие.

Аэродинамические свойства туалетного прибора просто потрясающи. Есть мнение, что новейший истребитель Су-35 или какой-нибудь там F-16 в бою с вашим кораблем имели бы не больше шансов, чем аэроплан начала века в схватке все с той же «Сушкой».

Существует два режима управления вашим аппаратом. Первый, когда корабль постоянно летит параллельно земле, а клавиши вверх-вниз управляют орудиями и второй, когда орудия фиксированы, и вы можете наклонять корабль под любым углом к горизонту, а также подниматься на различную высоту. Первый способ управления малоэффективен, а второй откровенно неудобен - для того, чтобы научиться грамотно пилотировать мыльницу, придется изрядно попотеть.

В начале каждого уровня в ваше распоряжение поступает обустроенная база со взлетной площадкой, на которой мило покачивается супер-уничтожитель. Располагается база чаще всего на острове и хорошо защищена от всяческих посягательств со стороны орудийными и зенитными установками. Смысл базы вот в чем: туда можно транспортировать временами встречающихся на уровнях жителей планеты, спасая их таким образом от съедения насекомым и принося пользу себе. Благодарные человечки незамедлительно примутся за научные изыскания, в результате чего к следующему уровню ваш корабль приобретет пушки помощнее и броню.

Некоторое разнообразие в игру вносит следующий элемент: практически в каждой миссии, кроме задачи уничтожить вражескую базу, есть одно-два дополнительных задания, невыполнение которых чревато провалом кампании. К примеру, уже в третьей миссии, прежде чем атаковать вражеские бастионы, необходимо защитить огромный средневековый замок от разрушения толпой пессимистически настроенных жуков. Не успели – свет померкнет, и тьма снизойдет на поверхность планеты, прилетят полчища адских птиц и уничтожат все живое. Здесь, кстати, кроется еще одна оригинальная находка создателей Virus2000: миссия уже провалена, птицы прилетели, но игра на этом не заканчивается. Можно вступить в перестрелку с демоническими пернатыми и даже уничтожить десяток-другой. Вот только рано или поздно все прибывающие бестии все вас равно добьют. Зато умрете героем.

Отдельно хотелось бы остановиться на ведении боевых действий в водной стихии, где биться придется с крабами, раками и прочими представителями придонной фауны. Машина ваша, хоть и умеет нырять, но в управлении под водой крайне непослушна, так и норовит всплыть на поверхность, а посему вести боевые действия под водой будет крайне затруднительно.

Энтомологические красоты

Видовой состав вражеских полчищ достаточно разнообразен. Многие твари уже упоминались выше, приплюсуйте к этому несколько разновидностей летающих существ – это



стрекозы, плюющиеся ядом пчелы и совсем уж непонятные создания, о происхождении которых остается только догадываться. По земле ползают гигантские пауки и многоножки; тут и там снуют неповоротливые, зато оборудованные бронированным панцирем мокрицы. Не обделят вас вниманием и гигантские гусеницы при поддержке жуков-навозников. Все бестии неплохо вооружены: так и норовят облить кислотой или покусать жвалами. В общем, подбирается неплохая энтомологическая коллекция, способная удовлетворить самые изысканные вкусы.

Для создания игры использовался полигонный движок, соответственно, все сооружения и членистоногие оппоненты сотканы из треугольников. Неискорененные спрайты - человечки и деревья. Текстуры яркие и радуют глаз, поверхность воды заслуживает всяческих похвал. Подводный мир по красоте чрезвычайно напоминает таковой в SubCulture. Анимация объектов достаточно естественна.

А вот что нужно покритиковать, так это камеру. Последняя далеко не всегда выбирает наилучший ракурс обзора, порой же и вовсе непонятно, какими соображениями руководствуется игра, показывая носовую часть корабля во время атаки – потенциальные мишени просто исчезают из поля зрения.

Итог вышесказанному будет прост: милая аркада с приятной графикой и высокой играбельностью, какие не часто попадаются в последнее время. Достойный конкурент таким добротным представителям жанра, как Tonic Trouble или слегка пожилой Pandemonium II.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●○○○○○
Рейтинг	**7.0**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Олег Полянский aka Doctor

Hardwar

Жанр	3D action/adventure
Издатель	Gremlin Interactive
Разработчик	The Software Refinery
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200 MMX, 32 Mb, 3D-акселератор

Что требуется для создания хитовой игры? Вот один из рецептов: взять несколько прежних классических проектов, выделить из них самое лучшее, облечь в современную форму. Как нам кажется, примерно таким образом рассуждали разработчики из Software Refinery, приступая к работе над игрой Hardwar. Идея, в общем-то, верная. Одно только небольшое добавление: желательно смешать указанные ингредиенты в нужной пропорции и добавить специю, такую, к примеру, как высокое качество графики. В противном случае существует риск получить в результате вместо дивного сиропа какую-нибудь горькую микстуру, пользу которой нельзя оценить, пока не проявятся ее целебные эффекты. И участь Hardwar, как нам кажется, во многом будет напоминать судьбу этой микстуры – подавляющее большинство игроков, открыв бутылку, понюхают содержимое, может быть даже попробуют на зуб, и, брезгливо



поморщившись, поставят обратно на полку. На крайний случай. Однако не будем более погружаться в нюансы фармакопеи, а лучше перейдем к разговору непосредственно об игре.

Будущее. Титан. Звери

Не особо утруждаясь сочинительскими изысками, сценаристы соблаговолили приписать к файлу readme пару абзацев, вроде как олицетворяющих собой сюжет. Получилось примерно следующее.

Дело, как водится, происходит в будущем. В далеком будущем. На одном из спутников Юпитера, Титане, больше не осталось природных ресурсов - все поглотила метрополия. Зато остались люди, по тем или иным причинам не вернувшиеся домой после окончания разработки месторождений. Условия на Титане - крайне суровые. И природные, и политические, и экономические. К тому же, в борьбе за власть всякие фракции и корпорации применяли к простым людям достаточно радикальные меры, вроде инбридинга, клонирования, стерилизации и классового геноцида. Люди звери. Тотальное озверение привело к тому, что оставшееся в живых население мало походило на некогда цивилизованное сообщество человеческих индивидов.



Пособие по выживанию

Для наилучшего понимания нижеизложенного материала попытаемся вначале кратко обрисовать игровую концепцию. Итак, в Hardwar вы играете за «одинокого пилота», получающего в полное распоряжение маломощный корабль класса «мотылек» на солнечных батареях и минимум денег. Конечная цель игры пока не ясна, и это одно из проявлений нелинейности сюжета. Зато более-менее понятным предстает ближайшее будущее: для начала следует упрочить свое финансовое положение, попутно разбираясь и вникая в жизнь колонии. Пройдет немало времени, прежде чем вы полностью освоитесь в мире Hardwar. А пока – полный ералаш: летите куда угодно и делайте что хотите, только зарабатывайте деньги на апгрейды. В общем, подобная система уже не раз принималась на вооружение разработчиками, наиболее яркие примеры подобного рода игр – Elite, Privateer, Subculture или, скажем, Parkan. Однако перестанем отделываться общими фразами и перейдем, с вашего позволения, к конкретике.

Итак, перед началом игры предстоит избрать род деятельности. Есть три варианта: стать агрессором, мусорщиком, либо торговцем. Соответственно определится и основной способ загребания денег: бластером, лопатой, или же грузовым отсеком. В зависимости от профессии на корабль будет установлено нужное снаряжение - например, агрессор получит более мощное оружие, а мусорщик - осветительные ракеты. И, забегая вперед, скажем, что карьеры каждого из специалистов действительно будут различаться, хоть и не принципиально, - разные задания, специфика выполнения, стиль игры в целом.

Далее следует вылет с базы и рекогносцировка окружающей среды. Мир Hardwar ужасен и (местами) прекрасен: он есть ни что иное, как система гигантских кратеров, где рядом с масштабными комплексами, принадлежащим различным организациям, ютятся крохотные жилые постройки. Социальная структура автономного Титана сложна и нестабильна. Среди ее составляющих есть как «светлые» силы, стремящиеся привести общество в более-менее цивилизованный вид, так и их антиподы, не знающие меры в своем стремлении к абсолютной власти. Впрочем, все эти тонкости проявляются далеко не сразу - понимание приходит где-то после трех часов игры.

Зато незамедлительно возникает неумолимый вопрос, который в свое время так беспокоил господина Чернышевского. Спешим дать ответ: первым делом надо подыскать работу и начать зарабатывать деньги, без коих дальнейшее продвижение по разветвленным сюжетным линиям будет крайне затруднительно. Итак, работа. Основных способов заработка мы насчитали четыре - торговля, собирательство, убийство, выполнение «квестов». Первые два ясны и прозрачны, а что касается №3 и 4, то и здесь все просто: заказ на устранение «объекта» - лица из списка «wanted» - можно получить в полиции, квесты же есть сложные задания от одних организаций, желающих “прижать к ногтю” другие. Иногда во имя светлых идеалов и на законных основаниях. По мере роста вашего благосостояния можно будет переключиться на более солидные виды коммерции. Скажем, прикупить ангар, или нанять пилота в помощники - впрочем, на начальных этапах



игры о подобном можно только мечтать.

Но не только мирными занятиями жив пилот «мотылька». Кому-то наверняка захочется вспомнить Descent'овское прошлое и поближе ознакомиться со списком «wanted». Прочие просто вынуждены будут употребить свои боевые пилотажные навыки, поскольку рано или поздно другой волк-одиночка захочет поближе ознакомиться с ценным содержимым их трюмов. Мафия, опять же, пошаливает. Здесь и пригодится оружие, установленное на борту корабля. Изначально арсенал невелик: к примеру, у агрессора плазменная пушка, лазер, и два десятка самонаводящихся ракет. Первые же заработки, а то и часть начального капитала рекомендуется потратить в оружейном магазинчике, скажем, в небольшом небоскребе семьи Lasarus. Пушки помощнее, противоракетные системы, со временем - крутые двигатели, навороченный бортовой компьютер, и прочее в таком же духе. Как и во всех подобных играх.

Что сказать о противниках? На начальных этапах они сильны скорее более мощным оружием, чем продвинутым AI. Впрочем, AI тоже есть. Если оппонент почует запах керосина, то наверняка попытается уйти от справедливого возмездия. Однако, учитывая тот факт, что крейсерская скорость негодяев, как правило, меньше вашей, тщетность подобных попыток мгновенно становится очевидной. Заметим, что обычно бои ведутся один на один, и именно этим они интереснее, чем массовые уничтожения роботов где-нибудь в Forsaken. Ваша быстрая реакция против его дюжих пушек - это неплохо, согласитесь.

По прошествии некоторого, довольно длительного времени настанет момент, когда торговля и бои перестанут быть самоцелью, а на передний план выдвинется исследование сюжетной подоплеки. Вот тогда и начнется самое интересное — с этой минуты горький вкус микстуры Hardwar будет забыт, она станет оказывать то самое обещанное целебное воздействие, о котором упоминалось в начале статьи. Но не будем приоткрывать завесу тайны над скрытой сущностью игры, иначе что же это за интерес играть, зная заранее наперечет все изюминки и загадки?

Акварельный Титан

В графической реализации Hardwar явственно видится тяжелое наследие таких технически несовершенных проектов, как, скажем, Adrenix. Все выглядит довольно скромненько, да и со вкусом у разработчиков слабовато... Может показаться, что от ландшафтов Титана трудно ожидать живописности какого-нибудь Призльбрусья... но только представьте себе: фиолетовые закаты, снежные бури, дожди из жидкого метана, сверкающие клубки молний... Вместо этого - бледные взрывы, тусклый real-time lighting, молнии, похожие на бумажную ленту, невыразительная смена дня и ночи. Более того, игра в разрешении 800x600 позволяет себе притормаживать даже на карте с чипсетом Voodoo 2 (к слову: софтверным вариантом игры лучше не баловаться – пустая трата нервов). В общем, разработчикам стоило бы пойти к коллегам из Rage Software и попросить взаймы движок Incoming. Тогда бы все наладилось.



Звук - под стать графике. Кстати, 2 CD с Hardwar'ом до отказа забиты FMV, выполненным в стиле небезызвестного сериала от Origin.

О любви

Кажется, пришла пора поделиться впечатлениями. Вот они: с точки зрения общей концепции игра является фактической копией Subculture, за исключением некоторых второстепенных аспектов и, конечно, игрового окружения. При этом, Hardwar явно



проигрывает прототипу по качеству реализации. Отсюда неуклонно напрашивается вывод - творение Software Refinery рассчитано скорее на любителя, чем на «массового» игрока. Но любителя увлечь может - вещица довольно играбельная и небезынтересная. Самая первая Elite, кстати, тоже не блистала по части графики. Однако же если Software Refinery и впредь будет рассчитывать на любителей, то долго она не протянет.

P.S. Несмотря на то, что жанровая принадлежность Hardwar определена как 3D action/adventure, опциональным критерием ставим управление, поскольку в данном случае оно играет значительно большую роль, нежели, скажем, дизайн или сюжетная линия.



Александр Ланда

Wing Commander
Secret Ops

Жанр	Space Simulator
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Origin Systems
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM, 3D акселеротор

Wing Commander: Prophecy в определенном смысле отошла от традиций. Wing Commander: Prophecy была явно слабее остальных серий. А после удара со стороны Descent FreeSpace она, выгнув спину подобно котенку, жалась к ботинку моего боевого комбинезона и искала защиты. Но я был тверд и неумолим. Новичок FreeSpace безвозвратно приковал мое внимание увлекательностью, жесткостью и динамизмом миссий, чего напрочь была лишена WCP. К ней, к славной мыльной опере, я возвращался только для того, чтобы в очередной раз подивиться умопомрачительной графике, посмотреть сентиментальные видеофрагменты да посражаться с милыми сердцу Kilrathi в тренировочной миссии.

И вот, собравшись, WC нанес ответный удар. Были мобилизованы все силы, чтобы растоптать выскочку FreeSpace и сделать так, чтобы о нем все забыли. И, надо сказать, в некотором смысле зто удалось. Новая серия WC: Secret Operations является прямым продолжением последней. Но зто куда больше, чем простой add-on, это практически самостоятельная игра. Для того, чтобы запустить WC:SO, вам не требуется обладать Prophecy, так как в комплект поставки входят и движок, и все игровые ресурсы. Более того, Electronic Arts распространяет WC:SO совершенно бесплатно через Интернет, что само по себе просто замечательно.



Сюжетное повествовоние реолизовоно в виде роликов, соправождоемых субтитрами

Охраняя Цербера

Сколько раз было уже говорено, что времена сейчас не те, да и пилот пошел не тот. Как следствие, игры сейчас делаются совсем не такие, как ранее. А помните, как развивались события дополнительных миссий к самой первой серии WC? Помните систему Firekka и забавных полулюдей-полуптиц, чью свободу и вам предстояло отстаивать впоследствии. А разведывательные полеты на трофейном Dralthi Mk. II — такое не забывается никогда. Так же, как тот земной зсминец, захваченный Kilrathi и используемый ими в качестве ловушки для конвоев, помните? А помните тамошних новых персонажей: вечного паникера Doomsday и его приятеля, двойного шпиона-предателя? Кстати, каков был его позывной? Правильно — Maestro. Ах, где все зто, где зти золотые дни...

Итак, из предыстории WC: Prophecy мы знаем, что супер-носитель Midway был послан в сектора Kilrathi для расследования сообщений о таинственных инопланетянах, громивших корабли и колонии обеих рас. Эта "зкспедиция", как нам хорошо известно, окончилась локальной войной, которую Midway вел в одиночку своими силами и, благодаря вам, выиграл. После того, как инопланетяне были выбиты из секторов Kilrathi, Конфедерация осознала, что новой полномасштабной войны не избежать — захватчики придут снова. И тогда одного Midway не хватит. Поэтому в строй вводится ударный крейсер Cerberus.

Лейтенант Кейси (то есть вы), ваш приятель по академии Maestro, командир зскадрона Stiletto, а также Zero, Spider и Amazon удостоены небывалой чести. Как лучшим пилотам Конфедерации, вам доверяют охрану и конвой Cerberus во время его первого боевого похода. Конечно, Cerberus не так огромен, как прежний носитель, а вооружен даже лучше оного, но и такому крейсеру без малочисленного, но конвоя не обойтись. Вот такой теплой компанией вы отправляетесь патрулировать относительно безопасные сектора космоса, которые...


Крейсер Cerberus. Ваш новый дом

...которые были выбраны инопланетянами для нового удара. И теперь очередь Cerberus оказаться один на один с целым флотом врага.

Русские в космосе!

Последнее предложение предыдущего абзаца было введено мною для красного словца, для выделения драматизма завязки новой игры. На самом деле, Cerberus принимает участие в боевых действиях далеко не один, а в составе сводных зскадр. Origin не были бы сами собой, они бы не были "Творцами Миров", если бы не учли скучности Prophecy. Поэтому в WC: SO реализовано то, о чем только приходилось мечтать еще со времен WC III. А именно — участие в боевых действиях не только истребителей, но и линейных кораблей, причем нескольких сразу.

Конфедерация отправляет на помощь Cerberus самых лучших. Это и артиллерийские крейсера Tereshkova, и зсминцы Kuznetsova и Leonov. Названия этих кораблей вам ни о чем не говорят? Да-да, наконец-то интернациональные экипажи Wing Commander пополнились нашими соотечественниками. Французы были, японцы были, американцы подразумеваются по умолчанию, а вот россияне почему-то не принимали участия ни в одной серии WC. Но на этот раз все изменилось. И экипажи рапортуют вам с идеальным русским акцентом. Мелочь, казалось бы, но как свежо зто звучит в устоявшемся мире Wing Commander.

Но на этом сюрпризы не заканчиваются. Было бы странно, если бы за столь короткое игровое время соединение Кейси было оснащено новыми машинами. А вот вооружение истребителей действительно сменилось. Особенно хочется отметить Dust

Cannon, очень интересную пушку, монтируемую на бомбардировщиках. Представьте себе сдвоенный старый-добрый Firestorm, но питающийся не от патронов, а от энергетических систем корабля. Высокая убойная сила плюс отличная скорострельность плюс несконачемый боекомплект. Не об этом ли мы мечтали, мучаясь с неловким вооружением штурмовиков и бомбардировщиков Prophecy...

Остальные пушки, появившиеся на вооружении, по сути не отличаются от прежних при использовании в суммарном залпе. Разница становится заметна только при ведении огня исключительно из данного вида оружия. Нечто подобное было с Mass Driver, который можно было переключить в режим Charging Mass Driver при отключенных лазерных или тахионных пушках.

Приятные нововведения коснулись также и ракетного арсенала. Прежние ракеты и торпеды, в отличие от пушек, не исчезли, плюс к этому именно те, которых так не хватало, о которых так хотелось попросить разработчиков. И они, разработчики, не подкачали. Возьмем, например, Mosquito. Их на борту много, целых 36 штук. Но это не dumbfire ракеты, как Dragonfly, нет, они самонаводящиеся. Не так быстро и прочно, как, скажем, Pilum или Swarm Missiles, но цель свою удерживают и преследуют. Отойди в сторону, FreeSpace, со своими пушками и ракетами: теперь у WC есть выбор, и не хуже! И даже лучше.

Удар на главном направлении

За что всегда критиковали WC? За чрезмерно упрощенную летную модель. А за что критиковали Prophecy в частности? За примитивные и скучные миссии. Благодаря этим обстоятельствам конкуренты и добились своего успеха. Но и тут WC: SO наносит FreeSpace серьезнейший удар. Правда, довольно необычным способом.

Конечно, летная модель осталась прежней — аркадной. Но. Миссии. Они стали значительно интереснее. Изменилась тактика жуков, изменился состав их атакующих кораблей. Скажем, столь редкий Devil Ray встречается теперь буквально в каждом задании, да не один, да еще и в роли штурмовика. А гаденькие вертлявые Squid, вооруженные аналогом Dust Cannon, действуют теперь разрозненно, вне состава Skate, что делает их еще более неприятными.

Сами задания перестали быть мучительно однообразными: "уничтожить всех" или "защитить носитель". WC: SO предлагает широкий ассортимент очень интересных миссий, содержащих, порой, дополнительные подзадания. Иногда даже задание меняется прямо по ходу миссии, и требуется принимать дополнительные решения, что вносит безумно волнительный элемент интриги.

Баланс сил, ранее выглядевший как "вооружение наших уравнивается числом врага", слегка изменился в сторону последних. Их корабли, как уже упоминалось, оснащены новым более мощным оружием, а самым многочисленным и часто встречающимся является не жалкий Morray, а довольно опасная Manta. Результат всего вышесказанного крайне прост: играть стало ровно на порядок интересней. Увлекательней. Сложнее. На уровне сложности "Hero" защита Cerberus от нескольких звеньев Devil Ray превращается в самой азартный бой, встречавшийся до этого чуть ли не во всех в космосимуляторах...

А теперь позвольте еще один вопрос: чем всегда славился сериал WC? Историей. Сюжетом. Сагой. Да, в WC: SO нет видеофрагментов с актерами и декорациями. Но это нисколько не сказалось на общей атмосфере. Ролики реализованы на игровой графике и отлично справляются с повествовательно-информативной миссией. Сюжет WC: SO, полный драматичных и неожиданных поворотов, привлекает внимание и держит в напряжении до конца эпизода, до конца игры.

И полная победа

Само собой, что все модели новых линейных кораблей оригинальные и нигде ранее не встречались. Само собой, что реализованы они на удивление изящно, реалистично и с огромным вкусом, я бы сказал, со знанием дела. После этого корабли GTF из FreeSpace кажутся неуклюжими, не очень аккуратными и совершенно не детализированными. Что ж, Wing Commander снова на высоте.

Что до истребителей, то ветераны и истинные поклонники саги будут приятно удивлены. В WC: SO состоялась триумфальная реабилитация истребителей предыдущих серий. Вернулся штурмовик Thunderbolt и истребитель Excalibur — самая удачная машина флота Конфедерации со времен войны с Kilrathi. К сожалению, изменения совсем не коснулись моделей вражеских истребителей, но должен же быть у идеальной игры хоть один недостаток?

Спецэффекты не подверглись существенным изменениям со времен Prophecy. Оно и понятно, ведь кажется, что лучше уже просто некуда. Добавились только косметические доработки: новые расцветки небуляров, новые картинки планет и вспышки от новых видов оружия. Это уже неплохо.



Артиллерийский крейсер "Терешкова" — российский вклад в борьбу с врагом



Звезда войны с кошками — истребитель Excalibur — снова выходит на сцену

Пожелания и претензии, которые можно было высказать к музыкальному сопровождению Prophecy, учтены. Бодрые ритмы очень модных групп (например, KMFDM), звучавшие ранее только на тренажере, теперь сопровождают боевые вылеты. Кажется, что ничего лучшего и придумать было нельзя — занудные оркестровые темы ушли в безвозвратное прошлое.

Итак, что же мы видим? Учтены практически все недочеты WC: Prophecy. Реализовано не только то, чего так не хватало в прошлой серии, но и очень много нового. Игровой процесс стал действительно интересен и увлекателен. И это при всех имевшихся ранее достоинствах. Получается, что с выходом Secret Operations сериал Wing Commander получил не просто add-on, но поднялся на качественно новый уровень. И снова оказался на коне.

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Дизайн	●●●●●●●●●○
Рейтинг	9.0
Время освоения:	от 0.5 до 1 часа
Сложность:	средняя
Знание английского:	не требуется

Олег Полянский aka Doctor

Lode Runner 2

Жанр	Логическая аркада
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Presage Software
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM Windows 95

Все началось в 83-м году, когда один заграничный товарищ по имени Douglas E. Smith, чей стратегический гений сравним, вероятно, с гением господ Рубика и Пажитнова, сочинил и запатентовал игру Lode Runner. Простейшая по концепции, игрушка обладала играбельностью «Тетриса»; сложность плавно возрастала, и уровню так к тридцатому могла быть приравнена к сложности сборки кубика Рубика в течение одной минуты. Лично я ознакомился с Lode Runner в бытность мою «спектрумистом» - тамошняя версия игры содержала, если я правильно припоминаю, что-то около сотни уровней. «Спектрум» уже несколько лет пылится на шкафу, а Lode Runner переживает вторичную реинкарнацию на PC, соответственно, за нумером 2. И сейчас мы узнаем, чем же это занимались сотрудники компании Presage etc. все время (рабочее), прошедшее с момента появления preview в "НИМ" №3 (11).

Визит дамы

Что собой представлял Lode Runner в первоначальном, так сказать, девственном виде, не ведают, вероятно, лишь немногие несчастные. Для них и написан сей абзац - прочих же милости просим к следующему. Итак, данное воплощение творческой мысли Douglas'a E. Smith'a выглядело следующим образом: плоский уровень, построенный из кирпичных, местами бетонных, стенок и перекладин, соединенных лестницами и канатами; раскиданные повсюду ящики с ценностями; кладоискатель, долженствующий собрать все ящики, чтобы покинуть уровень; оппозиция в виде таких же человечков, препятствующая присвоению кладов и могущая перетаскивать оные клады с места на место в совершенно хаотической последовательности; возможность закапывать оппозицию в кирпич и таким образом избавляться от назойливого преследования и изымать ящики; рытье ям для достижения труднодоступных локаций с золотом и достаточно быстрое зарастание ям, способное погубить нерасторопного кладоискателя; постоянное возобновление вражеской популяции для поддержания первоначальной численности. Ну и в прогрессе - усложнение конструкции уровней, рост числа конкурентов, перебои в работе нервной системы по причине необходимости принятия все более быстрых и логически обоснованных решений, финал - игра в «шестьдесят шесть» с царицей Тамарой, сопровождаемая бормотанием «не корысти ради, а токмо волею пославшей мя жены» и призывами покаяться в своих грехах публично.



И вот, взяв за основу изобретение D. E. Smith'a, сотрудники Presage etc. перекроили и «навернули» игру, внеся в нее ряд принципиальных (и не очень) изменений.



Первое и основное: конструкция уровней стала трехмерной; прямое следствие - тринадцать (!) кнопок управления. Ну-ну, не пугайтесь, не все так плохо - прямо скажем, постоянно контролировать надо не более шести. Четыре для бега и лазанья, одна - копание ям, одна - прыжок с каната. Это в основной (basic) конфигурации. В расширенной (advanced) для копания предназначено четыре кнопки (для каждой «стороны света»). Далее - бросок бомбы, самоубийство (ежели попали в замкнутое пространство, откуда никак не выбраться), кнопки drop/pick up и use.

О бомбах. Вообще-то, все предельно ясно: бомбы надо собирать на уровнях, если они там валяются и бросать туда, где нужно что-нибудь взорвать. Зачем взрывать? Ну, скажем, бывает, и довольно часто, что каменные/деревянные блоки перекрывают доступ к лестнице или кладу, а выкопать их нет никакой возможности. Или враги настолько донимают, что для них и бомбы не жалко. Выполнены бомбы очень интересно: их шесть разновидностей, для каждого из направлений в системе координат XYZ, для двух и трех направлений сразу, плюс мина с радиальным ненаправленным взрывом. Как правило, количество бомб на уровне строго лимитировано - превращать игровую платформу в Хиросиму вам никто не позволит. Нередко одна не вовремя потраченная бомба приводит к тому, что уровень надо переигрывать заново.

Среди прочих бонусов, не только облегчающих прохождение, но и являющихся подчас необходимыми, присутствуют: невидимость, "заморозка" врагов, взрывчатка, превращение в монаха (см. ниже) или в каменный блок, неуязвимость со способностью уничтожать врагов, контактные мины.

Что хотелось бы отметить в отношении бонусов, так это их чрезвычайно грамотное расположение. Это за-

ставляет игрока мыслить стратегически, избегать напрасных трат и принимать единственно верное решение. В большой степени благодаря бонусам уровень превращается в подобие головоломки, причем далеко не самой простой. Но можно ли говорить о “грамотном расположении” бонусов на незамысловатых, примитивных уровнях? “Нельзя!” - решили разработчики и сделали уровни такими, что назвать их легкими сможет только самый недальновидный, дремучий оптимист. В данном случае мы можем даже без напряжения оперировать такими терминами, как “архитектура” и “дизайн”. Более того, мы будем говорить о блестящих архитектуре и дизайне. Часто звучащие слова о поднятии на “новый уровень” наконец нашли свое отражение - по сравнению с LR 1 вторая часть игры смотрится действительно ново. Она содержит пять принципиально различных миров, каждый их которых включает около двадцати уровней, плюс 22 уровня tutorial, который научит вас местным особенностям выживания. Дорога в любой из миров открыта изначально - игра начинается с hub, пять телепортаторов - на выбор. Кроме того, можно априорно заказать любой игровой уровень, полистав список в соответствующем меню, и, не утомляя себя предыдущими, скажем, девятнадцатью лабиринтами, попытаться сразу пройти двадцатый. Цель вашего пребывания на уровнях не изменилась со времен LR 1 - нужно собрать определенное количество неких золотых вещиц, будь то монеты или просто бруски. Когда вы очистите платформу от золотого мусора, откроется телепортатор, выбрасывающий вас на следующий уровень. Не стоит думать, что, собрав все золото, вы одолели данный уровень - иногда как раз дорога до телепортатора является наиболее сложной и опасной. Если вы пять раз угробите вверенного вам человечка, то происходит game over, игра ощетинивается основным меню, будьте добры начинать заново. Впрочем, есть возможность сохраняться, но, на мой взгляд, она только портит игру.

Роль оппозиции в LR2 закреплена за некими монахами, слоняющимися по уровням (иногда по определенной траектории) и стремящимися преградить путь нашему герою. По скорости передвижения они значительно уступают последнему, зато любое столкновение с ними фатально. Монахов можно закапывать в камень и грунт (бормоча про себя словечко из Эдгара По - «Амонтильядо»), откуда они нередко успевают вылезти прежде, чем схватится порода. Если кто из них не успел, то сверху сваливается заместитель, потому как «ежели что где убудет, то тотчас в другом месте что-нибудь прибудет». Враги обладают разным уровнем AI, в зависимости от цвета одежды. Одни будут тупо проходить, не оглядываясь, в сантиметре от вашего героя, другие способны с упорством параноика преследовать его по всему лабиринту. Впрочем, есть уровни, где монахи вовсе не досаждают вам своим присутствием.

Среди прочих наворотов стоит упомянуть возможность выбора персонажа женского или мужеского пола и наличие видеороликов. Откровенно говоря, это не более чем красивая обертка к конфете, которую, впрочем, приятно развернуть.

Напоследок, вероятно, следует поделиться впечатлениями от увиденного. Вот, держите: единственным настоящим новшеством является трехмерность уровней. Тут, однако, стоит задуматься, прежде чем опустить на покорную голову игрушки любимое плотницкое орудие Родиона Романовича, или, наоборот, склониться к мысли о «твари дрожащей». Хороша ли эта пресловутая трехмерность? Нет-нет, никаких претензий в плане реализации, соответствующего интерфейса и проч. Только вот именно 3D обусловило перед жанровым определением приставку «логическая». В плоском Lode Runner было меньше логики, больше быстрой реакции и упругости пальцев. Теперь же для прохождения уровня приходится часто и серьезно думать, быстрота отошла на второй план, она требуется лишь после выработки стратегии прохождения, которая, заметьте себе, своя для каждого уровня. Возникают устойчивые ассоциации с шахматами. Вдруг появившаяся интеллектуальность удостаивается заслуженной похвалы. Первый Lode Runner больше подходил для разминки, его можно было запустить для отдыха от чего-то более заумного, к нему можно было относиться легкомысленно, как к «Тетрису». Вторая часть - творение гораздо более самостоятельное, «вещь в себе», к ней надо готовиться, ее можно использовать наравне с Gubble или Swing, или даже Worms 2. Игровой интерес и азарт растет от уровня к уровню, и уже через полчаса игра затягивает, как сказки Гофмана, - от нее сложно оторваться.





Оформление ласкает глаз, Hi Color красив и гармоничен, спецэффекты эстетичны и наглядны. Все подвижные элементы - спрайтовые, зато их детализация даст сто очков вперед любому 3D. Звук, хоть и несколько бедноват, все же качественен и... реалистичен, что ли. Музыка странновата, перемежается какими-то астральными мотивами, но, тем не менее, подходит и вписывается. Управление позволяет реагировать адекватно. В общем, старательность разработчиков в том числе и в вопросе оформления и интерфейса наверняка положительно отразится на их, так сказать, финансовом статусе. Поддерживается Multiplayer (сеть), однако высокая ценность подобной забавы для пользователя сомнительна.

Какими словами закончить статью? Пожалуй, вот какими: стоящая после названия игры цифирь (2) оправдывает себя абсолютно, не менее чем на сто процентов. LR2 не римейк, она - полноценный сиквел, старые «спектрумисты» не разочарованы и их доверие к компании Presage etc. растет с каждым днем и каждым пройденным уровнем. Чего и вам желаем.



Александр Лашин

M.I.A. Missed In Action

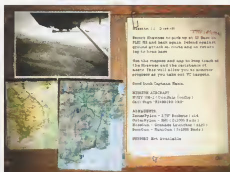
Жанр	Вертолетная аркада
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Simis, Glass Ghost
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98

Жанр аркад существует давно и пользуется непреходящей популярностью. И действительно, что еще нужно, чтобы развлечься? Правда, в последнее время аркад в чистом виде появляется не так много, чаще делаются не просто аркады, а с какой-либо особенностью. Трехмерные, например. А еще можно привнести аркадные элементы в какой-нибудь широко известный жанр. Скажем, в жанр вертолетных симуляторов. Давным-давно такая мысль



пришла в голову кому-то из Gremlin и мир увидел Desert Strike. Та вертолетная аркада пользовалась бешеной популярностью и принесла создателям немалые материальные дивиденды. Позже были выпущены многочисленные продолжения, среди которых более других известны Jungle и Nuclear Strike'и. В игровой процесс, максимально упрощенный и динамичный, внесено большое количество аркадных элементов. Как результат - признание широких масс играющей общественности. Ибо полетать на вертолете многим вроде бы и хочется, а разучивать список управляющих клавиш на три с половиной страницы - нет. А Desert (Jungle, Nuclear; нужное подчеркнуть) Strike - то, что надо. Были, правда, еще и Comanche 1&2, но те все же попали в разряд аркадных симуляторов, тогда как Strike'и - вертолетные аркады.

Но, как бы там ни было, это лишь одна причина появления MIA, вертолетной аркады, разработанной Glass Ghost и изданной GT. Вторая причина - чрезмерная гордость за державу американцев и их склонность строить из себя спасителей человечества. А уж славные страницы истории вспоминать для них - просто святое дело! Вспомните, сколько было wargame'ов на тему войны Севера с Югом. А в MIA нам предстоит вспомнить войну во Вьетнаме. И не просто вспомнить, а принять в ней самое деятельное участие, усевшись за штурвал мощнейшего американского боевого вертолета.



Что делать?

Естественно, летать и стрелять. Поливать огнем вьетконговцам. Миссии довольно разнообразные, от сопровождения своего вертолета до уничтожения энного количества строений противника. Но в целом ничего сверхоригинального. До полноценных вертолетных симуляторов, конечно, миссии не дотягивают. И хорошо, что это так, а не наоборот.

Стало быть, в MIA игрок будет представлен в качестве капитана John'a Mann'a. Имя игрока для личного дела придется ввести с клавиатуры. Имя-фамилия главного героя установлены раз и навсегда, равно как и морда лица, поскольку все это фигурирует в брифингах миссий и многочисленных видеороликах (кстати, довольно неважного качества), предваряющих вылеты. После регистрации игроку выдается комплект из боевого вертолета и доблестного напарника. Боекомплект вертолета изменяется от миссии к миссии таким образом, чтобы, с одной стороны, жизнь малиной не казалась, и, с другой стороны, чтобы перед гибелью игрок успел хоть когонибудь уничтожить (шутка). Летать и стрелять придется в полностью трехмерном пространстве на протяжении двух с половиной десятков заданий.

Че те надо?

Что обычно требуется от аркады? Ответ очевиден и даже несколько банален. Приятная графика, ненадоедающее звуковое сопровождение и удобное управление. Это обязательная программа. Вот с этого, нарушая стандартный порядок написания review, и начнем. Графика в MIA очень даже ничего. Красиво даже без 3D-ускорителя. Все как полагается: приличного качества текстуры, красивые взрывы и выстрелы, пристойная анимация объектов. Мне очень понравился один момент, связанный с освещением. Нечасто можно наблюдать эффект слепящего солнца в аркаде с видом от третьего лица.



Очень удобно расположена камера, вид «сзади-сверху», обзор не загораживается совершенно. На уровнях расположено большое количество не относящихся к делу, но приятно оживляющих пейзаж объектов. По земле бегают мирные и не очень вьетнамцы в соломенных шляпах, коровы бродят целыми стадами и пытаются спастись бегством, если расстрелять хотя бы одну из них. Кстати, после гибели пешего человечка или же представителя семейства «крупных рогатых» на земле остается весьма реалистичное пятно крови. Из-за этого иногда возникает соблазн поохотиться на коров. Увлекательное, доложу я вам, занятие. Взрывы тоже ничего, яркие такие и обломков много летает.

При поддержке трехмерного ускорителя графика меняется не сильно. Так, по мелочам, пикселя убираются, текстурки размазываются, получше становится, но и без акселератора играть вполне можно. Кстати о текстурках. Они превосходного качества и их просто огромное количество. Именно из-за этого игра и помещается на двух CD, что для аркады довольно много, а при максимальной инсталляции требуется 420 Mb места на винте. Именно из-за количества текстур игра и выглядит очень красиво и именно поэтому летать по уровням - одно удовольствие. И именно поэтому уровни не выглядят однообразными и монотонными. Прекрасно прорисованы мелкие детали. К примеру, у вертолета отчетливо видны боковые пулеметы. Красиво, одним словом. То есть первое условие соблюдено. Единственное нарекание - сделанные довольно халтурно видеоролики. К актерам и режиссеру претензий нет, а вот оцифрованы они для 1998 года позорно. Да и дождь мог бы быть получше. А вот молния хороша!

Переходим к звуку. Он, в общем и целом, неплох. Но мог бы быть и лучше. Хотя я не принадлежу к числу тех, кто в игре прежде всего ценит звуковое оформление. Не раздражает, и то хорошо. Нормальный звук, все, что нужно (взрывы, болтовня напарника, звуки выстрелов, грозы и т.д.) есть. Не отвлекает от полетов, да и вообще не оттягивает на себя внимание. Со звуком все.

Пункт третий, управление. Во-первых, есть несколько готовых раскладок клавиатуры. Во-вторых, можно создать свою и не одну. В-третьих, можно играть джойстиком. А реагирует летательный аппарат на команды игрока хорошо. Первое время возникают трудности с наведением на цель, но потом, когда попривыкнешь, все встает на свои места. Короче говоря, управление оставляет приятные впечатления, не приходится ругаться из-за того, что в 'надцать третий раз погиб оттого, что, пока вертолет разворачивался, противник успел разрядить тебе в хвост половину боезапаса. Удобное управление.

Необязательная программа

Что можно сказать по поводу прочих поводов? В частности, сюжета. Как уже говорилось, летаем мы над Вьетнамом, причем на стороне американцев, альтернативы, к сожалению, не предусмотрено. Игрок является простым пилотом в ранге капитана, и в начале карьеры знаков отличия у него нет ни одной штуки. Зато к концу игры их может набраться аж целая коробка, столь милая сердцу любого симуляторщика. Командует капитаном Манном некий очень нервный командир, не любящий подолгу беседовать, а сразу посылающий разговорчивого Манна прямо... в кабину вертолета. И чем быстрее, тем лучше.

А если ты такой умный...

AI врагов в данном случае требует особого освещения. Обычно в аркадах враги изощренным интеллектом не отличаются, но в MIA все по-другому. Летающие противники действуют довольно неплохо, грамотно атакуют, пытаясь зайти в хвост. Но, опять же, командных маневров и прочих элементов серьезных симов в их телодвижениях замечено не было. Противодействие в меру упорное, достаточное для того, чтобы увлечь, но не слишком зверское, чтобы все время убивали. А убивают часто. Порой даже слишком. Короче говоря, приличный AI, в самый раз. К тому же, врагов довольно много, так что они вполне могут взять количеством.

Первым делом вертолеты

Техники в игре много, внешний вид идентичен реальным моделям машин, состоявших на вооружении американской армии того времени. Вертолет вам будут выдавать на каждую миссию новый, разных моделей и с разным набором оружия. Оружие вполне стандартно: пулеметы, ракеты, гранаты (хотя откуда они на вертолете?..), иногда дается авиаподдержка. Впрочем, один необычный для аркад момент все же есть. У вертолетов есть боковые пулеметы, иногда один, а иногда даже два. Да-да, те самые, торчащие из дверей. То есть, чтобы уничтожить кого-нибудь, находящегося не прямо по ходу движения не обязательно разворачиваться. Можно выстрелить из бокового пулемета. Иногда сильно помогает. Убойная сила оружия не очень велика, чтобы уничтожить танк, в него надо попасть двумя-тремя ракетами или четырьмя гранатами, а ведь еще и от его выстрелов уворачиваться надо. А посему на





первых порах боеприпасов вечно не хватает.

Заключение

Пора подводить черту и высказывать итоговое мнение по игре, что я, собственно, и делаю. Если вы любите аркады, не экшены, а именно аркады, то MIA вам придется по вкусу. Если же вы поклонник Desert Strike и иже с ним, то пропускать MIA вам ни в коем случае нельзя. У игрушки довольно много достоинств, основные из которых - приятная графика, неплохой звук и удобное управление. В качестве недостатков можно назвать некоторую переусложненность, обусловленную большим количеством врагов, и отсутствие возможности сохраниться посреди миссии. Таким образом, игра стоит того, чтобы потратить на нее свободное время. Но только если вы не боитесь сложных игр. А игра с «читами» - на большого любителя. Итог - золотой век аркад давно прошел, но хорошие игры этого жанра все еще выходят. И MIA - прямое тому подтверждение. И за сим разрешите откланяться.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●●○○
Рейтинг	7.9
Время освоения:	от 0.5 до 1 часа
Сложность:	высокая
Знание английского:	не требуется

Олег Полянский aka Doctor

Delta Force

Жанр	3D action/ Combat simulation
Издатель	NovoLogic
Разработчик	NovoLogic
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 266, 64 Mb RAM Windows 95, 98

- Неправильно, сынок. На свете не существует такой вещи, как «опасное оружие».
- То есть, сэр?
- Опасного оружия нет. Есть только опасные люди.
Роберт Хайнлайн,
«Звездные рейнджеры»

Похоже, мы (то есть мы с вами, уважаемые читатели) имеем счастье наблюдать рождение нового жанра. В рамках 3D action начинает обособляться и осваиваться поджанр, который можно обозначить как «симулятор боевых действий подразделений специального назначения». Каково название? Сложное. Но и подходящие под это определение игры, на наш взгляд, настолько же отличаются от классического 3D action, насколько, скажем, походовые strategy разнятся с RTS. Нет-нет, боже упаси, мы ни в коем случае не собираемся ругать или перехваливать тот или иной жанр - сравнение дано исключительно для того, чтобы подчеркнуть разницу. А она действительно велика, и основной фактор, ее обусловливающий, - «реальность», близость к жизни событий, происходящих в мире «симуляторов спецназа». Согласитесь, что обычный 3D action, в любом его проявлении, все же больше напоминает сказку, фантастику, тогда как обсуждаемый нами поджанр - жизнь. Стрелять в людей - это, знаете ли, не то же самое, что разносить на части какого-нибудь чебурашкоподобного монстра. Виртуальное убийство лично у меня вызывает больше эмоций, а дуэль с заэкранным человеком - больше острых ощущений. Основу моего пристрастия к симуляторам реального боя заложила Spec Ops, а вот теперь ее место заняла Delta Force, игра, основанная на аналогичной идее, но несколько поиному воплощенной. И наше мнение относительно этих двух игр таково: в соревновании между Zombie и NovaLogic с некоторым отрывом побеждает последняя. Впереди нас ждут еще несколько игр подобного толка, в частности, разрабатываемая TS Group Private Wars, а пока - поговорим об отряде особого назначения "Дельта".



Перед операцией подбираем оружие по вкусу из бедного арсенала подразделения "Дельта"

Вторжение Delta Force в Россию

В начале вам предстоит избрать спецназовца, которым вы будете представлены в игре (точнее, в предстоящей миссии). Дело это совсем простое, ибо, выбирая одного из одиннадцати проживающих в меню профессионалов, следует руководствоваться только симпатией к той или иной «фотографии», поскольку какие-либо характеристики персонажей отсутствуют. Пока. В процессе игры они появятся, но на этот процесс никак не повлияют. Это будут: число выполненных вами операций и число убитых вами противников. Что-то вроде лычек на погонах, не больше.

Далее, несомненно, следует заглянуть в раздел Settings. Там, кроме привычных настроек видеорежимов, музыки и управления, вы обнаружите опции, касающиеся непосредственно условий игры. Можно выбрать, в числе прочего, уровень AI, наличие/отсутствие power ups, уровень здоровья персонажа, исключить участие в операции коллег по взводу. Примите решение сразу: хотите ли вы играть в 3D action или все-таки в симулятор боя. В последнем случае рекомендуем выставить максимально реалистичные опции - никаких бонусов, уровень здоровья - normal, AI - hard.

NovaLogic заготовили для нас пять кампаний по несколько (5-8) миссий в каждой. Мы, граждане бывшего СССР, можем гордиться - две кампании посвящены некогда существовавшей стране пятнадцати республик. Что касается NovaLogic, они испытывают к СССР прямо-таки маниакальное пристрастие. Стоит вспомнить хотя бы Armored Fist II, в которой действие двух кампаний происходило на Камчатке и в республике Беларусь. Теперь в «горячие точки» превратились суверенный Узбекистан и Новая Земля. Что, спрашивается, будет делать американская Delta Force на Новой Земле, когда у нас есть свой собственный отличный спецназ? Вопрос решен бесхитростно, можно даже сказать, изящно.

Образовавшаяся в России военная хунта захватила базу на Новой Земле с содержащимися там ядерными ракетами. Президенту было заявлено, что он, мол, засиделся в кресле и пора бы уже подумать об отставке. А чтобы не быть голословными, бунтовщики нацелили ракеты на Россию и Аляску, о чем и проинформировали наше правительство. Правда, несколько непонятно, зачем было целиться в Аляску, когда та еще в глубокой древности (при Екатерине II) была передана Америке. Возможно, необразованные военные просто не знали историю или хотели, чтобы ошарашенное правительство США начало давить на президента и умолять его досрочно уйти на пенсию? Как бы там ни было, а они просчитались: вместо просительной ноты американцы прислали на помощь России отряд "Дельта", который теперь и займется восстановлением status quo на Новой Земле совместно со спецназом.

Содержание прочих сценариев столь же привычно: наркобарон в Перу, американские заложники в республике Чад, террористы с опасными бактериями в Индонезии и оппозиционный генерал в Узбекистане, готовый развязать гражданскую войну. Насколько мы заметили, сложность кампаний возрастает в том порядке, в каком они расположены в меню. То есть для приобретения начального опыта следует приняться за наркобарона, а самое сложное - операции на Новой Земле - отложить напоследок.

Всю войну с M4

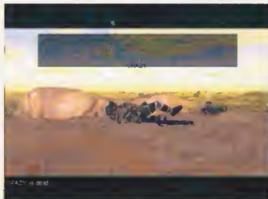
Перед началом миссии - брифинг, в ходе которого вам подробно расскажут о главной цели, разъяснят начальное местоположение коллег по операции и проинформируют о составе вражеских войск. Задачи перед вами ставятся самые разные: от пленения того же наркобарона до уничтожения радиолаборатории в Узбекистане и освобождения заложников в Чад. Впрочем, если вы до взрыва лаборатории перебьете всех оппозиционеров, никто на вас не обидится.

И о главном. Прежде чем идти на дело, следует хорошенько вооружиться. Арсенал Delta Force на удивление небогат, зато реалистичен. Итак, из основного оружия на выбор предлагается:

1. Штурмовая винтовка M4 калибра 5.56 mm с оптическим прицелом и подствольным гранатометом M203. Стреляет одиночными либо короткими очередями. Стопроцентно надежная штука, почти универсальна для любых ситуаций.



■ Москхолот зимней росцветки не очень-то спосоет от пуль русских снойперов с Новой Земли



■ В олгоритмы AI явно не золожено информоция о порядочности и мороли - подкровшийся сзоди врог без роздумий стреляет в спину

2. M40A1 - снайперская винтовка довольно старого образца, малоприменимое оружие.

3. Легкая снайперская винтовка Barret, радиус поражения - 1.5 км. Идеальна для боев на сверхдальних дистанциях.

4. Автомат MP5 «Хеклер и Кох», довольно бесполезная вещь - вас ухлопают прежде, чем вы в кого-нибудь попадете.

5. Легкий пулемет M249 SAW - настоящая мясорубка, пригодна для зачистки густозаселенных территорий.

Остановив выбор на одной из перечисленных игрушек, щелкните на пункт «sidearm» и подберите себе пистолет. Из двух лучше тот, что с глушителем, ибо гораздо предпочтительнее пристрелить нужного человека тихо, не создавая паники, нежели оповещать всех о своем присутствии. Раздел «secondary weapon» предложит легкий противотанковый гранатомет, дополнительную амуницию, бомбы с дистанционным взрывателем и мины (контактные и радиоуправляемые). Вот тут уже нужно выбирать, исходя из специфики миссии: ясно, что, скажем, для подрыва колонны грузовиков ничего лучше гранатомета не найти. И еще: ваш боец всегда имеет при себе десантный нож и пяток ручных гранат. Нож, как ни странно, нельзя метать, а применения в рукопашной он практически не находит. Зато гранаты бывают полезны: грех не закинуть такую в окошко дома или ДОТа, где засел клиент-террорист.

А теперь, поговорив об оружии, мы можем с чистой совестью начать ругать разработчиков. Причина донельзя тривиальна: арсенал совершенно не сбалансирован по отношению к миссиям. На любое задание идите с M4 - и вы не ошибетесь. Практически всегда отстрел ведется через оптический прицел, месить кого-то очередями из автомата нет необходимости, да и вряд ли вы подберетесь к противнику на расстояние в сто метров. Подствольный гранатомет с успехом заменит и ручные гранаты, и противотанковое оружие, и, нередко, дистанционную бомбу. Пистолет используется в исключительных случаях - по той же причине, что и автомат. В общем, в отношении арсенала игра совершенно не выдерживает сравнения со Spec Ops.

Однако пора браться за дело. Тянет в родной Узбекистан, берем M4, кладем противотанковый гранатомет в карман, за пояс - пистолет с глушителем, start game - поехали.

Особенности интернациональной охоты

Открываем глаза и оглядываемся. Мы в полупустыне: вокруг покрытые зеленью холмы спорят с песчаными дюнами за обладание территорией, небо вполне голубое, робкий ветерок гонит облака, а редкие птицы раскладывают крылья и замирают в бреющем полете. Устоять невозможно, не так ли, господин дворецкий? Мы провожаем птицу прощальным взглядом через трубку оптического прицела и давим на курок. Пуля заставляет недавно живой комок перьев уподобиться камню, вдруг осознавшему, что летать ему не дано от природы.

Включаем карту, где тонкой зеленой магистралью прочерчена предполагаемая траектория, ведущая к радиолаборатории, оттуда - к точке эвакуации. Но мы-то пойдем другим путем. Смещаемся метров на двести влево и ползком взбираемся на холм. Прижав бинокль к глазам, оцениваем диспозицию. Так, пара ДОТов, колючая проволока, патрули, внизу, в небольшой долине, стоят, задрав к небу носы, тактические ракеты класса "Земля-Земля". Большая палатка, грузовик, лаборатории пока не видно, но мы знаем, что она где-то там, в долине. Поступает сигнал от ребят из группы альфа - их двое, они заняли исходные позиции и готовы приступить. Мы тоже готовы и начинаем.

Первая жертва повисла на прицеле, переключаемся на одиночные, огонь! - смешно раскидывая руки, боевик валится в песчаную пыль. В лагере поднимается тревога: суетясь, люди пытаются укрыться за дюнами, некоторые же просто бестолково бегают назад и вперед, силясь высмотреть неизвестного охотника. Эге, да они нас заметили! Пули свистят вокруг и с тупым уханьем втыкаются в песок, поднимая облачка пыли. Мы быстро водим прицелом и короткими очередями скашиваем чересчур наблюдательных охранников. Новый сигнал от напарников. Alpha 1 down? Как же это? Какой был профессионал! Значит, теперь нас только двое. Мы поднимаемся и короткими перебежками движемся к ближайшему ДОТу. Там кто-то есть. Выстрел - голова исчезает из бойницы. Но карта показывает еще одного боевика внутри. Подходим ближе, встаем в полный рост - ДОТ заслоняет нас от чужих взоров, и, быстро достав пистолет, через бойницу два раза бесшумно стреляем в голову растерянного солдата. Заползаем внутрь ДОТа - отсюда стрелять сподручнее. Шальные пули звонко бьются о камень, но их становится все меньше. Сняв последнего из видимых стрелков, ползем по направлению к цели. Вот она, лаборатория, стоит под откосом - ни что иное, как маленький зеленый фургон. Применив противотанковый гранатомет, пару секунд любуемся на дымящийся остов. Но вокруг снова начинают взвиваться песчаные смерчи, поднятые быстрыми свинцовыми цилиндриками. Похоже, пара боевиков зашла в тыл. Встаем на одно колено - выстрел. Еще один. Никто более не беспокоит. Пора отступать в точку эвакуации, но на пути - еще один ДОТ. Замечательная вещь - подствольный гранатомет M203. С третьего раза попадаем-таки в дверной проем, жуткий предсмертный

Справка

Подразделение "Дельта" было создано в 1979 году, его прообразом послужила Британская Специальная Воздушная Служба. Основной целью этой организации на момент создания была работа в качестве коммандос и антитеррористических сил, специализировавшихся на деликатных международных операциях и спасении заложников. Бойцы из подразделения "Дельта" не без оснований считались лучшими специалистами по рукопашному бою. Рекруты для "Дельты" набирались среди добровольцев из других элитных военных организаций, таких как 82nd Airborne, Special Force's Green Berets и Army's Rangers. Информация о внутренней структуре и составе подразделения Дельта до сих пор является строго засекреченной.

вопль из ДОТа подтверждает, что путь свободен. Всем спасибо за внимание, нам уже пора к вертолету. Мы прибегаем чуть позже напарника, стрелок авиационного пулемета приветственно кивает нам, и мы отправляемся домой - на заслуженный отдых.

Воксели, баги, реализм

Предыдущая глава приведена здесь не в качестве мини-рассказа. Она достаточно показательна по отношению к игре, если внимательно вчитаться. Если вы не против, давайте вместе разберемся, что ж там такого показательного.

Начнем с графики. Чем прежде всего прославилась NovaLogic? Ясное дело, воксельными движками для своих игр. В Delta Force используется движок Voxel Space 3, который, откровенно говоря, не сильно отличается от предыдущего движка той же серии. Основное различие - Voxel Space 3 поддерживает 32-битный цвет - удовольствие, доступное владельцам мощных машин, не ниже PII. Кроме замечательных воксельных ландшафтов и прекрасного неба от насыщенно-голубых дневных до нежно-алых закатных тонов, движок воспроизводит прозрачную воду, реалистичные эффекты типа дыма и пламени, обеспечивает вполне приемлемую детализацию персонажей. Единственное замечание: играть с разрешениями ниже 640x480 невозможно (просто неинтересно, когда у вас в оптическом прицеле вместо человеческой фигурки бегает один большой воксель), оптимальный вариант - 800x600. При этом хорошие fps будет выдавать машина с CPU PII-266, хотя, конечно, если вас устроит слегка «дерганый» вариант игры, можете запускать ее на P-200MMX.

Как это ни печально, движок вовсе не избавлен от некоторых досадных багов и дефектов. Уж сколько раз твердили миру, что оружие и другие части тела нельзя безболезненно засовывать в ландшафт! И почему бандит, у которого над ухом взрывается две тонны горючего, иногда спокойно, даже не обернувшись, продолжает изучать горизонт или шнурки своих ботинок? Мы плачем также о невесть куда исчезнувших тенях персонажей и об искажении пропорций сторожевых вышек в боковом зрении, а еще - об умиротворенной целостности трупа





Миссия по эскорту президенто Индонезии, путешествующего в черном лимузине, необычно и сложно носыщенностью октивным действием

врага после убиения его противотанковой гранатой.

Теперь о реализме. В игре такого жанра последний должен быть на высоком уровне, иначе утрачивается смысл, но не должен при этом забивать играбельность, не то поисками смысла будут заниматься преимущественно сами разработчики. В Delta Force реализм есть, и в достаточной концентрации, но все же он несколько условен. Можно: охотиться на птиц, быть убитым одной пулей, бить прожектора, плыть под водой и не быть замеченным врагами, сбивать пальмы и кактусы, взрывать автомобили, бочки с горючим и эвакуационный вертолет, застрелить своего коллегу, воевать ночью, заходить в хижины, дома и палатки, находиться под защитой вертолетного пулеметчика, который расстреливает препятствующих эвакуации террористов. Нельзя: прыгать с отвесного склона высокого холма и остаться целым, уворачиваться от пуль, собирать боеприпасы с трупов, таскать на себе сразу десять видов стрелкового оружия, делать Save.

Все перечисленные детали имеют здесь не прикладное значение, как в классическом 3D action, а основное - от каждой из них (кроме птиц, конечно) напрямую зависит успех в миссии и ваша жизнь. Но во́ время игры мы столкнулись и с некоторыми вызывающими недоумение нелогичностями (назовем это так). Например, почему нельзя гранатой снести палатку или поджечь дом, выстрелив в него из противотанкового гранатомета? Почему террорист безропотно погибает, получив пулю в ногу? В чем смысл неуничтожимой колючей проволоки? Неужели ни одному из разработчиков мама в детстве не рассказывала, что огнестрельное оружие бьет с отдачей, не говоря уже о гранатомете? И с какого бодуна бандиты в Узбекистане разговаривают на чистейшем русском языке, даже без акцента? Если уж NovaLogic собирались делать реалистичный симулятор (а они собирались), то стоило учесть все названные и кое-какие неназванные детали.

Почти дифирамбы

«Так», - скажете вы, еще раз перечитав вступительную часть, где Delta Force была объявлена лидером забега, - «есть хоть какие-нибудь ощутимые достоинства у этой игры?!». Что ж, не испытывая более ваше терпение, начинаем воздавать игре заслуженные похвалы. Delta Force, прежде всего, - симулятор боевых действий на открытой местности. Такова уж специфика игровых ландшафтов - обычно это холмистая местность, покрытая редкими деревьями/кустами/кактусами. Это определяет весь стиль игры. Не получится, продвигаясь стремительными перебежками, почти в упор скашивать врагов из автомата, - убьют моментально. Нужно с максимальной отдачей использовать особенности рельефа, заранее просчитывая примерную тактическую схему предстоящего боя. Для этого и предназначена объемная карта. Выбираем, скажем, удобный большой холм и оттуда неторопливо снимаем часовых на вышках, потом отправляем в бессрочный отпуск тех, кто бегает внизу, среди палаток и домиков. Впрочем, далеко не все так просто, как написано. Пока вы будете целиться в понравившуюся жертву, вас обойдут с тыла, и не мешкая пристрелят. Поэтому нужно старательно подчищать фланги и почаще глядеть на карту, благо, все подвижные объекты там показаны в динамике. Особую статью представляют ночные миссии. Вот там террористы - не потенциальные жертвы, а скорее ужас, летящий на крыльях ночи. В темноте, как известно, видно довольно плохо. Прибор ночного видения отображает объективную реальность, данную нам

в ощущениях, в однообразной зелено-черной гамме. Луны будто бы не существует. Чертовски сложно разглядеть стреляющего по вам противника в камуфляже, - приходится умирать по несколько раз, выясняя расположение оппонентов. Которые, кстати, ночью почему-то видят не хуже, чем днем.

К вопросу об AI. Компьютер, как правило, действует по фиксированной схеме, незначительно меняющейся в зависимости от ситуации. Некоторые враги идут в обход, другие в это время постреливают в вашу сторону, совершая короткие перебежки, третьи же сидят в четырех стенах и ждут, пока вы окажетесь в поле их зрения, четвертые патрулируют местность. Мерзавцы способны на те же действия, что и вы. То есть, увидев (услышав?) вонзившуюся в почву пулю, обычно проворно кидаются на землю, либо сматываются за ближайший холм. Как ни странно, противники используют только стрелковое оружие - не ждите в свой адрес гранаты или лимонки. Подчас случается наблюдать комичные и грустные одновременно проделки AI: скажем, два бандита бегают наперегонки по чуть ли не отвесному склону холма, туда и обратно, или посланный за вашей головой рейнджер носится зигзагами под дулом винтовки, пытаясь выбрать наилучшую позицию для обстрела.

Напарники ваши, как нетрудно догадаться, тоже управляются программой. Никакого контроля за ними нет, и это правильно - мы играем в реальный бой, простым лейтенантом, и стратегические элементы нам ни к чему. Насколько «к чему» они компьютеру, сказать сложно. Иногда коллеги живут не более пяти минут с начала миссии, иногда гордо шествуют вместе с вами к вертолету. Но пока живы, помощь оказывают вполне ощутимую. Весьма приятно бывает, когда кто-то пытается вас окружить, вы, отрываясь от важных дел, собираетесь менять местоположение и самолично отстреливать диверсанта, но тут - бац! - его изображение на карте из кружка превращается в крестик (RIP) - постарались ваши напарники. Еще лучше, когда они первыми врываются во вражеский лагерь и берут на себя наиболее опасных соперников, а вы прикрываете с тыла. Надо сказать, наличие такого фактора поддержки здорово разнообразит игровые ситуации. Впрочем, есть миссии, которые вам предстоит выполнять в гордом одиночестве, есть такие, где напарники вступают в игру только к середине миссии. Но в любом случае, основное задание вы реализуете самостоятельно - никто не станет вместо вас захватывать блокноты с ценной информацией и взрывать радары и ракеты.

Отдельно стоит поговорить о блестящем воплощении NovaLogic технологии Motion Capture. Бег, падение на землю, реальные движения персонажей - право слово, в этом больше «человеческого», нежели «компьютерного». Чего стоит многообразие поведения противников при попадании пули! Одни хватаются за грудь и безмолвно падают на колени, другие с дикими воплями катаются по земле, третьи кувыркаются назад, раскинув руки, а как натурально умирает наш герой - это вообще сказка! Как трогательно он ползет, хватаясь слабеющими руками за землю! Мы не можем более сдерживаться и рыдаем в голос, не смущаясь удивленными взглядами сотрудников редакции. Кстати, единственный отмеченный нами прокол с Motion Capture тоже касается управляемого нами спецназовца: от третьего лица на него лучше не глядеть. Его бег - нечто среднее между бегом страуса и раненого бегемота. А как он, даже не согнувшись, лезет на крутой склон - чудеса, да и только. В общем, забудьте про вид от третьего лица - только вид из глаз (на это, вероятно, и рассчитывали разработчики, махнув рукой на отработку движений героя), как же еще иначе - целиться, карабкаться на холм, на верхушке которого поджидает враг, обозревать окрестности в бинокль?!

Что интересно, разработчики не поленились и для бандитов каждой страны записали несколько реплик на их родном языке. В процессе выполнения миссий на Новой Земле слышны крики на русском: «Нам нужна огневая поддержка», а ваша гибель сопровождается выразительным: «Он копыта откинул».

Больше воздуха!

И основное, чем Delta Force покорила наши сердца - это атмосфера. Не беремся сказать в точности, чем обусловлена высочайшая атмосферность происходящего, хотя, несомненно, немалую роль играет... натуральность, что ли. Правдоподобное поведение противников, дружеская поддержка коллег по отряду, бои на дальних дистанциях, необходимость использовать особенности рельефа, заранее просчитанные действия, пространственный звук - все это до чрезвычайности напоминает живой мир, работу спецподразделений, какой мы ее знаем из фильмов (не второсортных боевиков, конечно, а полудокументальных картин типа «Sniper»). На мой личный взгляд, Spec Ops больше смахивает на 3D action, в особенности ритмикой, тогда как неторопливый Delta Force похож именно на симулятор. Представьте себе Commandos от первого лица с подлинно трехмерным рельефом - и вы получите мое примерное впечатление от Delta Force.

На сегодняшний день, пожалуй, только одна игра перебивает Delta Force по «искренности» происходящих на экране событий - это Rainbow Six от Red Storm Entertainment. Но там идея все же несколько другая - действие преимущественно в ограниченном пространстве, внутри зданий, тщательная предварительная проработка



■ Он не любил синематаграф...



■ Знал бы - соломки подстелил бы

стратегического плана, тесное взаимодействие с товарищами по отряду. А что до попытки NovaLogic создать симулятор боевых действий на открытых пространствах, то она, на наш взгляд, удалась. Поджанр со сложным названием живет и эволюционирует, ощущения человека, влезшего в шкуру спецназовца, все более остры и близки к реальности, будущее сулит еще немало славных и жутко сложных операций, а подвид «террористы» умнеет прямо на глазах и приобретает инстинкт самосохранения. Прошу прощения, но торжество взбесившихся военных с Новой Земли травмирует нашу нежную душу. Мы не успокоимся, пока хоть один бунтовщик попирает своими грязными валенками заснеженную землю родного северного острова. Красная кнопка жжет им руки - так где тут start game?..

P. S. Да, чуть не забыл. Конечно же, игра поддерживает Multiplayer, да еще какой! Локальная сеть или сервер Novalogic - рекомендуем попробовать. Ощущения стопроцентно отличаются от обычного FPS.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Дизайн	●●●●●●●●○○
Рейтинг	**7.9**

Время освоения: от 1 до 1.5 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Олег Полянский aka Doctor

Klingon Honor Guard

Жанр	3D action
Издатель	MicroProse
Разработчик	MicroProse Hunt Valley
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 64 Mb RAM, 3D-акселератор Windows 95, 98

Если позволите, во вступительной части я расскажу немного о личном. После того, как заключительный Skaarj, не выдержав очной ставки с Minigun'ом, испачкал своими внутренностями красиво затекстурированный пол «нереального» уровня, я отложил мышь в сторону и взялся за «Навигатор» №5 (13). Открыл не глядя и оказался аккурат на пятнадцатой станице. Там было сказано, что глубокоуважаемая (до недавнего времени) контора MicroProse собирается ваять игру жанра 3D action, сюжетная основа которой будет взята из сериала Star Trek. Скажу откровенно: я не большой поклонник упомянутого сериала, более того, из всех фильмов саги я видел только один, да и тот издалека (этого хватило). Но скоро происхождение сюжета вовсе перестало меня волновать, потому как в последней главе белым по зеленому было написано: «игру, то есть Klingon Honor Guard, делают на движке Unreal». Итак, Unreal начал почковаться, и его первый отпрыск спешил с появлением на свет - релиз был обещан в IV квартале 98 года. Разработчики сулили высокоуровневый AI и убойный Multiplayer. Экзотическое оружие, соответствующее киношным прототипам. Доверие к MicroProse было настолько велико, что верилось - грядет если не второй Unreal, то нечто к тому очень родственное.

И потянулась пора томительного ожидания. Четвертый квартал никак не хотел сменять третий, но законы времени неумолимы: настал октябрь, и - о чудо! - игра нисколечко не опоздала. За билет были уплачены деньги, и спектакль не мог не состояться.



Как я ошибся.

Маленький Star Trek

Игра открывается невыносимо долгим вступительным фильмом, идущим в окошке посреди экрана размером чуть больше трехдюймовой дискеты. Оцифровка видео довольно скверная, и это уже настораживает. Голос диктора за кадром вещает о чем-то великом и простым смертным (не знакомым с сериалом) не очень доступном. Поэтому оставим в стороне его разглагольствования и поговорим немного о собственно сюжете.

На Верховный Совет Клингона совершено вероломное нападение - сработавшая бомба унесла жизни нескольких парламентариев, лидер совета лишь чудом избежал подобной участи. Вам поручено произвести расследование преступления, найти и наказать виновных. И это все. Весь сюжет, созданный, заметьте себе, на основе далеко не маленькой вселенной Star Trek, умещается в два предложения. Единственный его плюс - он развивается на протяжении игры. Но развивается достаточно вяло - просто в видеобрифинге перед очередной миссией ваш начальник в нескольких словах излагает текущее положение дел. Что крайне печально, волнующие перипетии KHG будут доступны лишь людям, способным воспринимать английский на слух - речь не сопровождаются текстом. Благо, что ключевой объект миссии демонстрируется в ходе брифинга. Однако если вдруг посреди миссии вы осознаете, что слегка подзабыли задание, вам придется еще разок просмотреть брифинг - игра упорно не желает выдавать по F1 никаких подсказок относительно цели вашего здесь пребывания. Надо ли говорить о том, что никакой нелинейности или хотя бы свободы выбора в порядке прохождения нет и в помине - расследование теракта идет по раз и навсегда заданному пути. Вволю посокрушавшись по поводу сценария, перейдем к самой постановке и игре актеров.

Испорченный Unreal

Как и обещали разработчики, действие происходит на знакомых народу по сериалу различных планетах, а также на космической станции. Каждая планета «состоит» из нескольких уровней и символизирует собой эпизод. Игровое окружение индивидуально для каждого эпизода: меняется дизайн уровней, появляются новые враги и немного иным становится стиль игры. Скажем, если на некоторых пла-



нетах вам предстоит преимущественно исследовательская деятельность в поисках выхода, то блуждания по коридорам других будут сопровождаться активным взаимодействием с противниками. Перемещение между мирами оформлено в виде промежуточного ролика, демонстрирующего полет звездолета и приземление (пристыковку) оного на какую-нибудь посадочную площадку. Возникает, кстати, закономерный вопрос: как это нам позволяют спокойно садиться на планету, где проживают преимущественно кровные враги, открывающие огонь при одном только нашем появлении? Как же быть с орбитальными системами защиты? Впрочем, оставим подобную несуразицу на совести разработчиков и побеседуем об основах из основ любого 3D action - дизайне уровней, монстрах и оружии. И здесь, конечно, неизбежно сравнение с «нереальным» прародителем.

Итак, дизайн. Надо сказать, что MicroProse имеет богатый опыт создания игр самых различных, чуть ли не всех существующих, жанров. Но ни разу (насколько я помню) фирме не приходилось браться за 3D action. Теперь она взялась. И напрасно. Видимо, разработчикам не удалось привлечь к делу хорошего дизайнера, а своих сил оказалось явно недостаточно. Те уровни, что мы наблюдаем в KGH, после блестящих дизайнерских решений Unreal просто не котируются. Меньшие по размерам, они порой настолько запутаны, что идиотические блуждания отнимают по два-три часа и раздражает это безмерно. Своеобразие окружения того или иного мира проявляется только снаружи зданий, на «улице». Внутри же перед глазами проносятся бесконечные коридоры тюрем, канализаций, подземных катакомб или космических баз. Впрочем, есть и несколько оригинальных находок: так, можно выбраться на поверхность орбитальной космической станции и полюбоваться видами на планету и звезды. К слову, на разработчиков, видимо, сильное впечатление произвели фривольные элементы в Duke Nukem 3D, поэтому на одной из планет можно встретить полуголых



андорианок, лихо отплясывающих стриптиз в баре или возлежащих на кроватях в «комнате для отдыха». Но впечатление от подобных редких изысков притупляется при воспоминаниях о куче предназначенных к активации и разбросанных в самых темных углах триггеров, а также о различных необходимых для прохождения приборчиках, выпадающих из строго определенного монстра или запрятанных в таком... труднодоступном месте, что найти их можно, лишь излазив уровень вдоль и поперек. Честное слово, я и не припомню, чтобы со времен Hexen в какой-либо игре приходилось так тяжко с поисками дверей, ключей и рычагов. Может быть, в фильме все сооружения и построены таким замысловатым образом, но нельзя же столь буквально переносить окружение в игру. Да к тому же, все же зто не quest или adventure, а обыкновенный 3D action, где игрок совершенно не расположен тратить часы на обнаружение ключевого объекта, а потом столько же - на поиски выхода.

О монстрах. Большинство персонажей перекочевали в игру из сериала Star Trek. Смотревшие фильм узнают старых знакомых - Letheans, Andorians и самих Klingons, состоящих в зловещем клане Duras. Встречаются также представители расы Rura Penthe, летающие роботы Droids и большие, быстрые и исключительно агрессивные Nausicans, чем-то напоминающие Хищника. «Многообразие» присутствующих монстров производит достаточно жалкое впечатление, поскольку некоторые из них являются лишь модифицированными представителями одной расы. А кроме того, практически вся оппозиция - гуманоидного типа, что, конечно, правильно с точки зрения фильма, но неинтересно в смысле игры. Представьте себе, что, скажем, в Quake все монстры были бы grunt'ами, только по-разному вооруженными, с разными скинами и запасом HP - и вы получите примерное впечатление от бестиария KHG.

Как правило, вооружены противники так же, как и вы, то есть двумя видами оружия - холодным и лучевым. Умеют ли они им пользоваться? Некоторые - умеют. Скажем, Honor Guard Captain стреляет из гранатомета с упреждением, превращая пространство вокруг игрока в беснующееся минное поле. Что касается уровня AI в целом, то... разработчики, видимо, что-то напутали в своих восторженных пророчествах. Не знаю, насколько они переработали «родные» алгоритмы AI Unreal, но результат выглядит удручающе. У некоторых монстров, конечно, присутствует активность в смысле уворачивания от снарядов и кувырков в сторону, но пробуждается она спонтанно и далеко не всегда. Кроме того, оппозиция довольно слаба в плане здоровья, и одним-двумя-тремя выстрелами из лучевого оружия в альтернативном режиме можно уложить практически любого.

Теперь про оружие, из коего основной интерес представляют кинжал D'k Tagh и серповидный клинок Bat'leth, ведущие свое происхождение из фильма. Ими можно пользоваться как фехтовальным оружием, либо как метательным, в последнем случае пронзивший врага клинок можно подобрать. Остальное оружие - лучевое и гранатомет - работает, как и в Unreal, в двух режимах. Действует весьма схоже, различается преимущественно мощностью. Балансировка оставляет желать лучшего. Много лучшего. Пожалуй, про арсенал сообщить более ничего интересного мы не можем.

Оскверненная красота

Здесь и сейчас мы скажем о том, почему наше прежде безграничное доверие к MicroProse теперь безнадежно подорвано. Малость нелепый дизайн, слегка имбецильных монстров и чуть-чуть несбалансированный арсенал



можно понять и простить. У людей просто нет опыта, или, может быть, ведущий дизайнер сильно болел, а программисты AI не могли пройти Unreal на минимальном уровне сложности. Но как можно было умудриться *так* испортить графику, и наполовину не реализовав мощнейших возможностей движка Unreal?! - этот вопрос я хотел бы лично задать разработчикам, укоряюще глядя им в глаза. Почему игра отчаянно тормозит там, где Unreal летал быстрее вышедшего на прогулку пенсионера (то есть вполне нормально)? В общем, не станем мучать себя подробными разговорами о графике - поверьте на слово, справедливо выставленные 6 баллов отражают всю разницу между творениями Epic и Microprose.

Мы настолько расстроены, что даже не будем обсуждать музыку KHG - тем более, что она сильно напоминает какофонию каких-то ударных инструментов. О звуке можно сказать лишь то, что он есть.

For fans only

Итак, что же мы имеем в итоге? Игру, Klingon Honor Guard, которой вряд ли суждено стать хоть сколько-нибудь популярной в кругу любителей 3D action. В кругу не любителей 3D action, скорее всего, никто даже не узнает о ее существовании, если только не прочтет статью в каком-либо игровом издании. Ее не увидят ни в одном из клубов сетевой игры, ибо забаву более убогую, чем Multiplayer в KHG, трудно даже вообразить. И только одинокие поклонники сериала Star Trek будут угрюмо месить клингонов и летианов, втихомолку проклиная шутников из MicroProse и немереные системные запросы игрушки...

P. S. Естественно, все рейтинги исходят из сравнения KHG с Unreal. Будь KHG полностью самостоятельным продуктом, появившимся до Unreal, к общему рейтингу можно было бы смело добавлять два балла.



Александр Лашин

ESCAPE ... Or Die Trying

Жанр	3D-Action+Adventure+RPG
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Psygnosis
Требуется	Pentium 120, 24 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx
	Windows 95, 98

Зима явно завоевывает позиции, и понемногу полезли релизы. Нельзя сказать, что их в избытке (исключение составляют лишь автосимуляторы и, отчасти, спортивные игрушки), но они есть и это радует. В частности, нежданно-негаданно выскочила давно анонсированная игрушка от Psygnosis под названием ...Or Die Trying (далее по тексту OTD). Первоначально она должна была называться Escape Or Die Trying, но по неизвестным причинам название слегка сократилось и стало более загадочным.



Родственники Лары Крофт

Да-да, игра имеет много общего с тем самым Тамбовским Наездником, но, спешу успокоить, это совсем даже и не клон Tomb Raider'a. Да, тот же вид от третьего лица, та же общая идея беготни-стрельбы, даже персонаж-женщина есть, но отличия наличествуют и их гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. В первую очередь это элементы RPG, которых в TR не было в принципе. А также еще кое-что.

Законы Мерфи непоколебимы

Непоколебимее их разве что законы Ньютона, да и то не факт. Но в мире компьютерных игр законы Мерфи однозначно располагаются на главенствующем месте. Ну не могут у героев игрушек дела идти хорошо. Рано или поздно все начинает ухудшаться прямо-таки в геометрической прогрессии.



Вот и в OTD все было очень даже неплохо. Но воздушный корабль главных героев (кстати, зовущийся Nautiflyus - такое вам ничего не напоминает?), мирно летевший куда-то по своим делам, кто-то и зачем-то безжалостно сбил. Соответственно, его теперь надо чинить, а заодно и выяснить кто и зачем его испортил, попутно втолковав шутникам, что так больше поступать не стоит. Вот такой простенький сюжет, но мир игры вовсе не прост. Отчасти он напоминает мир игры Dreams To Reality от Cryo. То есть, все так же летает в пространстве (Ньютон со своим Вторым законом отдыхает!), большом и темном. Зато разработчики ограничивают передвижения персонажа с абсолютно спокойной совестью, так как падение персонажа (то бишь уход за пределы летающих «островов») карается потерей жизни (не бойтесь, их у него или нее несколько).

Народ должен знать своих героев

Вот я вам их и представляю:

Айк Хокинс: полицейский. 32 года. Силен, суров характером, с магией отношения имеет самые напряженные. Что компенсируется большой физической силой.

Макс Хэвок: инженер. 29 лет. Тоже силен, но с большим уклоном в защиту. Магией не увлекается, сперва стреляет, потом разбирается, стоило ли стрелять.

Солаар: архиепископ. 41 год. Физически слаб, но силен духом. Отлично колдует, но не очень хорош с оружием. Помимо прочего примечателен тем, что вокруг него постоянно летает синяя птичка. Практической пользы никакой, зато красиво.

Джулия Чейз: картограф и единственный женский персонаж в игре. 25 лет. Довольно сбалансированный персонаж, не очень сильна, зато быстра и неплохо колдует.

На развитие сюжета выбор персонажа влияние не оказывает. А жаль. Кстати, рекомендую играть либо Джулией либо Максом, поскольку первая может быстро нанести серию результативных ударов по замешкавшемуся врагу, а второй попросту крут в защите, и пара пропущенных монстрячьих ударов для







него не принципиальны. Но все же оптимальный выбор - Джулия, так сказать, Лариска №2. Все же не стоит сбрасывать со счетов магию и скорость. Старикашка же слаб здоровьем, а Айк полностью идентичен Максу, кроме несравненно худшего начального содержимого инвентаря.

Персонажи имеют четыре основных характеристики: Armor, Weapon Control, Spirit и Experience. По ходу игры все это дело будет увеличиваться под чутким руководством игрока. Уровни (которые level'ы) отсутствуют как класс, набранный опыт можно просто перевести в характеристику. Очень удобно.

Уровни

Их немного - всего семь плюс стартовый «нулевой». Но они очень большие, а посему разделены на зоны (от четырех до десяти). В каждый момент времени в памяти подгружена лишь та зона, в которой находится персонаж. Итак, что же примечательного в уровнях помимо того, что они большие и летают. Они красивые, и интересные. Монстров на них как правило немного, но они грамотно расположены и недостатка в противодействии нет. В достаточном количестве присутствуют различные малопонятные механизмы. Также есть одна интересная «фишка», которую навскидку можно припомнить лишь в Anvil Of Dawn. Герой может встретить некоторых своих собратьев по несчастью. То есть на «нулевом» уровне, скажем, Макс, если зайдет кое-куда, встретит Айка и Солаара. Первый поделится гранатой а второй - antidote'ом.



Каждый уровень имеет свою географию и свой набор текстур а поэтому абсолютно непохож на остальные. Боеприпасы, заклинания, power-up'ы и телепортеры расставлены тоже грамотно и, кроме того, их ровно столько, сколько требуется. Если, конечно, игрок сможет попасть хотя бы в часть секретных мест. Кстати, совет: разбивайте все попадающиеся на пути ящики, в них обычно лежат полезные штуковины. С уровнями связана еще и Artbook. После прохождения уровня становится доступно для просмотра некоторое количество неплохих картинок, изображающих как героев, так и монстров.

А еще с уровнями связаны чекпойнты и save pad'ы. Наиболее проницательные читатели наверняка догадались, что в игре, к преогромному сожалению, отсутствует нормальное сохранение. То есть, погибнув, игрок возрождается в начале уровня или на последнем чекпойнте. При этом все содержимое инвентаря остается у игрока, а убитые монстры не воскресают. Хоть это радует. Можно загрузить сохраненную игру (помимо save pad'ов, игра сэйвится в начале уровня), но спасает это не сильно. Поэтому, кстати, прохождение уровня строится примерно так: сперва с энной попытки уровень все-таки заканчивается, потом восстанавливается начальное сохранение и уровень проходится окончательно с минимальными потерями. Поэтому, провалившись за пять метров до save pad'а начинаешь грязно ругаться, потому что теперь надо идти все сначала, забивать полтора десятка монстров и выделывать массу акробатических прыжков. И именно поэтому «Игровой Интерес» оценен на восемь, а не на девять. В общем, обидно. И, чтобы не заканчивать разговор об уровнях на печальной ноте, скажу, что они еще и разнообразные в том смысле, что на одних надо лишь стрелять и собирать предметы, а на других - много прыгать и быстро и точно пробегать мимо смертоносных агрегатов.







Монстры и средства их истребления

Начнем с последнего. У каждого монстроистребителя помимо рабочих рук наличествует четыре вида оружья. Первое - световое - пуляется синими шариками, не особо мощное. Второе - огненное - нечто типа маленького огнемета. Третье - ионное - молниемет высокой степени убойности. Четвертое - ядерное - название говорит само за себя. Последняя пушечка появляется далеко не сразу, что логично. Оружие апгрейдится в лучших аркадных традициях путем использования power-up'ов.

А еще есть магия. На уровне Witchaven, не более того. Можно перекачать здоровье в ману, а можно и наоборот, причем после апгрейда заклинания перегонять можно будет по более выгодному курсу. Наличествуют и атакующие заклинания.

Имеются также гранаты и мины. Мины помещаются на пол и через пару секунд взрываются, причем, если персонаж не успел выйти из радиуса действия мины, то он загорается, теряя здоровье. Насчет гранат все понятно из названия.

Инвентарь достаточно большой и предметов в него попадает много. Это и аптечки, и запасы маны, и ключи-карточки и более загадочные штуковины. Многие предметы (те же магнитные карточки, например) спрятаны в ящиках.

Сами монстры не очень страшные и довольно-таки туповатые. Но зто нельзя назвать недостатком. Зато как они красиво горят!.. Противостоят вам в основном двуногие прямоходящие твари, вооруженные различными стреляющими приспособлениями, так что основной задачей при их обнаружении становится добежать поближе и выстрелить в упор. Кстати, в ближнем бою они отмахиваются стволами. Короче, скучать не придется. А вот боссы - зто нечто. Огроменные, паршивцы... и бьют больно. И выглядят впечатляюще.



Реализация

Графика и звук выше всяческих похвал. Что интересно - игра шустро бегает и без акселератора и при этом выглядит более чем достойно. По крайней мере, на увлекательность игрового процесса наличие ускорителя почти не влияет. Разве что чуть-чуть. Совсем. Все очень-очень красиво. Все без исключения объекты полигонные и приятны на вид. Цветное освещение доступно и в «программном» режиме, но в меньших количествах. Словом, красиво. Движения хороши (особенно у Джулии!), персонажи ходят, приседают, прыгают и ползают (а они и зто умеют) весьма естественно. Никаких нареканий. Впрочем, одно все же есть: пистолет выглядит совсем не похожим на пистолет, но зто такие мелочи, что пинать за зто разработчиков просто нельзя. А как хорош огонь! Но, на медленных картах (Ati Rage II, Permedia 1, S3 Virge и т.д.) все... нет, не тормозит, а просто замедляется, да так, что уснуть можно, пока персонаж идет из одной комнаты в другую. Периодически проявляются глюки, то конечность персонажа в стену залезет, то еще что. Но глюков мало, а посему можно и простить.

Видеоролики, предваряющие уровни хороши, только вот если б пикселей было поменьше, то все было бы просто замечательно. А вообще их можно просмотреть, не утруждая себя прохождением игры, т.к. они записаны в формате MPEG.

Звук просто классный. Сочный, разнообразный и пространственный. Если плавно обходить горящую «водоросль», то явственно слышно, как звук переходит из одного динамика в другой. То есть просто не к чему придраться. На твердую десятку звук.

Управление удобное. Персонаж четко слушается кнопок, раздражения не возникает. В общем, реализация не подкачала, играть приятно. М-да... если бы только не зто чертово сохранение...

Or Die Crying

В конце статьи принято подводить итоги и выносить окончательный вердикт: стоит ли вообще играть в игру. В данном случае вердикт прост - стоит. Рейтинг, проставленный OTD высок, но он мог бы быть еще выше, если бы не зта дурацкая система сохранения. Просто нет цензурных слов в адрес того, кто зто придумал. Игра хороша. Но могла бы быть гораздо лучше. Так что, если сможете дотерпеть до конца, то она вас порадует. А если вас раздражает по десятку раз переигрывать уровень, то... То ODT - игра не для вас. Так, посмотреть, полюбоваться и... не играть. Жаль, однако, очень жаль, что потенциал игры не реализован полностью.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●○○
Рейтинг	**8.4**

Время освоения: от 0.5 до 1 чоса
Сложность: высокоя
Зноние онглийского: не требуется


STRATEGY

Ян Масарский

Age Of Wonders

Жанр	Походовая стратегия
Издатель	Epic MegaGames
Разработчик	Kolbitar Development
Дата выхода	Не объявлена
	Windows 95, 98

Age of Wonders. Эра Чудес. Давнее время, надо сказать.

И вправду. В №2(10) "Навигатора" уже было preview многообещающей походовой стратегии под названием, которое вы видите в заголовке. Давно умерли те, кто читал тогда зто preview, состарились их потомки... А неторопливые датские парни все продолжают разрабатывать Age of Wonders.









Напомню нынешнему поколению о чем речь. Age of Wonders – походовая стратегия... Нет, юноша, не wargame, а походовая стратегия. Походовая военно-зкономическая стратегия в стиле фзнтези. Если вам что-то говорит название Heroes of Might & Magic II, то знайте – у нас тут назревает киллер. Года так уже четыре назревает, надо сказать. Но киллер все-таки, мол, можно и потерпеть. Я, в общем, с зтим согласен, вспомните StarCraft – тоже все ныли, ныли, но в итоге он вполне оправдал, а местами и превзошел ожидания. Но, с одной стороны, тщательность разработки зто хорошо, а с другой стороны – HoMM III не за горами. Может так получиться, что к тому времени, как киллер выйдет, жертва уже умрет от старости. И придется иметь дело с весьма крутым наследником... Но, впрочем, зто заботы Kolbitar и Epic MegaGames, а нас в любом случае ожидает приятное времяпрепровождение за отличной игрой, ежели только она все-таки выйдет при нашей жизни.

Если коротко описывать AoW, то в ней может оказаться все, что есть хорошего в Heroes, только больше, лучше и красочней. Впрочем, как говорят сами разработчики, они делают свою игру под впечатлением от многих игр. Так что можно сказать – все, что есть хорошего в Warlords, или все, что есть хорошего в Master of Magic. Кому что ближе. В AoW своего хорошего тоже немало. Ну, наверно первое, что бросается в глаза – зто графика. 16-битный цвет при разрешении от 640x480 до 1600x1280!



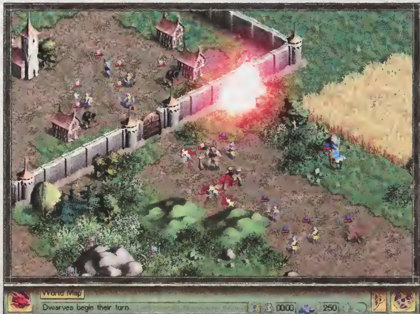
Юниты. 3D-rendered плюс 50 фаз анимации. У каждого, заметьте, а не на всех. Стильный дизайн всего, что есть на зкране, в лучших традициях фзнтези. Удобный интерфейс. Э-з-з, что бы еще хорошего сказать?.. В общем, графика – на уровне искусства. Вот вам скрины – смотрите и убедитесь сами.

Нелинейная одиночная кампания с несколькими концовками. Сюжет, на который вы влияете принятыми во время игры решениями. 12 рас, принимающих деятельное участие и в сюжете, и в битвах. Более сотни юнитов и свыше пятидесяти уникальных героев, оружие, заклинания... Усиленное внимание к RPG'шным аспектам. Полный контроль над развитием подопечных героев. Интегрированная система взаимодействия между народами.

Армии являют собой скорее партии – составляющие их юниты представлены по отдельности, так что придется забыть про бодро шагающего скелетика с внушительной цифрой 9000, который сокрушает все на своем пути. Уж не знаю, к сожалению или к счастью. Герои уязвимы. В битвах может принимать участие до шести армий, так как не только боевая карта состоит из гексов-шестиугольников, но и карта мира состоит из них же. Ресурс только один – самоцветы-драгоценности. В городах – разные типы укреплений, таверны там всякие, торговцы. Десятки особенных мест-локаций.

Да, чуть не забыл! Рулезная фича: можно трансформировать местность заклинаниями. Наведение льда, осушение болот и прочая полезная инженерная деятельность. Подземные уровни. В смысле на одной и той же карте – несколько уровней.

Практически все виды multiplayer. Я не помню, когда в последний раз видел столько. Все, вплоть до Play-by-Email. Редактор Всего и Вся™. Обещана оркестровая музыка. Минимальные требования – Pentium 133 и 16 Mb RAM, но лучше что-то типа Pentium 200 MMX или Pentium II с 32 и больше масла



RAM'а, двухмеговая видюшка (для самых высоких разрешений потребуется больше) и некислый модем для режима одновременных ходов. Я бы, в общем, много еще мог рассказать про AoW, но не будем повторять пройденное. Кто в состоянии – загляните на: www.ageofwonders.com. Там же скоро можно будет скачать демку.

По идее, у вас уже давно должны слюнки течь по этой игрушке. У меня вот еще с первого preview текут. Слюнявчик купил. Сладко сосет где-то под ложечкой – там у RPG'шников находится ролевая железа, и покруживается голова – стратеготаламус шалит.

Эх, братаны-сеструхи, выйдет AoW, оттопыримся!! А пока читайте интервью с Дагом Гибсоном (Doug Gibson), продюсером Age of Wonders, и Леннартом Сасом (Lennart Sas), дизайнером/художником. Вопросы задавали не мы, а Mike Dorn из WarZone (WZ), но официальное разрешение на использование, не волнуйтесь - дадено.



WZ: *Что еще осталось доработать и отполировать в AoW?*

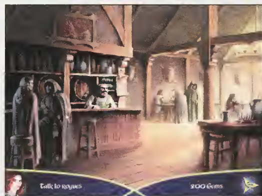
Doug: Прежде всего отработать AI, дополировать тактические сражения и реализовать систему магии/заклинаний для героев, а также переделать поддержку Play-by-Email. Осталось немного работы над одиночной кампанией и куча тестирования и отлаживания для всех карт и поддержки multiplayer.

WZ: *Какие, на ваш взгляд, основные особенности будут отличать AoW от игр этого жанра (например Heroes of Might & Magic II и Lords of Magic)?*

Doug: Взаимодействие между 12 расами, трансформация ландшафта, мощная поддержка multiplayer и отличная нелинейная одиночная кампания. Глобальный уровень тактики, включающий в себя маскировку и осады; глубина тактических сражений действительно шагнула дальше остальных фэнтези-стратегий.

WZ: *Какие вы думаете особенности являются наикрутейшими в AoW? (вещи, которые заставят геймера привстать со стула и сказать «ух ты!»)...*

Doug: Тактический бой – графика выглядит потрясяюще и интерактивность окружения очень хороша. Есть много вещей насчет графики и некоторых спецэффектов, которые смогут заставить вас сказать «ух ты!», но на самом деле это не главное для такой стратегии как Age of Wonders.



WZ: *Насколько проработанным будет взаимодействие между расами?*

Doug: Ну, отношения всегда играют важную роль в игре, потому что они определяют насколько хорошо вы можете взаимодействовать с другими расами, стоит ли заселять другими расами города и строить юниты этих рас. Плохие отношения могут привести к дезертирству, бунтам в городах и понижению морального духа ваших собственных рас из-за союза с враждебной расой. Ваши действия влияют на отношения с другими расами как положительно, так и отрицательно, что определяет, будут ли они дружелюбны или враждебны к вам. Это может выражаться в разнице между прибытием в город и добровольном присоединении их к вам, в размере запрошенной платы за услуги и т.п. В одиночной кампании ваш герой будет представлять некую группу, независимую от расовой принадлежности, и вам придется выбирать разные пути и помогать разным народам по ходу кампании, что будет оказывать влияние на исход игры и сюжета.





Но я не хочу открывать слишком много подробностей и портить возможные сюрпризы ;-).

WZ: *Как магия будет влиять на глобальный аспект? Как она будет влиять на тактические бои?*

Lennart: Основной задачей магической системы AoW является создание интересных стратегических ситуаций, а не разрывание игровой стратегии на части. В Глобальном режиме магия – основное средство воздействия на местность: замораживайте водные пространства, чтобы ваши армии могли их пересечь, открывайте горные проходы магическими огнями и т.д. Самое мощное глобальное колдовство обычно действует на всех игроков, включая самого колдуна. Например: «Царство Хаоса» заставит всех независимых впасть в бешенство, атакуя всех игроков. Важно произносить эти заклинания вовремя, чтобы получить преимущество. В тактическом бою магия менее важна, чем в глобальном режиме, нет никаких могущественных заклятий типа Армагеддон, которые вычистят все поле. Герои-воины правят на поле битвы, что касается колдунов, то они более уязвимы во время прямой атаки. Тем не менее, есть множество наступательных и защитных заклинаний, которые могут изменить ход схватки.

WZ: *Миссии будут нелинейны, но сколько всего миссий будет в кампании для каждой из сторон?*

Doug: Кампания будет длиной примерно в 10-12 сценариев, но всего есть около 40 возможных сценариев.

WZ: *Как будет работать производство в AoW?*

Doug: Производство в основном сосредоточено в городах, примерно как в Warlords 3. В Age of Wonders также есть другие производственные точки, обычно стратегически размещенные на картах. Среди них – судоверфи, гильдии строителей, священные рощи, выгребные ямы, драконьи пики, огненные ямы, и нептуновые скалы. Как правило, в этих местах производятся магические или узкоспециализированные юниты. Все производственные места имеют опцию автопроизводства, чтобы убрать необходимость управлять городским производством во время каждого хода.

WZ: *Насколько большими будут карты тактических сражений?*

On-line

Мы рады представить вам онлайновый WarZone (www.warzone.com), с которым дружим уже довольно давно. Только раньше его название было The Gaming Nexus. Время от времени на нем появляются просто уникальные материалы, которые мы можем использовать с любезного разрешения основного товарища на “Ворзоне” - Уильяма Эбнера (William Abner). Это интервью - тому пример. Также советуем обратить внимание на FTP этого сайта (ftp.warzone.com), в частности, на раздел демонстрационных версий игр. Новинки появляются там практически в день обнародования.

Doug: Тактические карты имеют форму шестиугольника и размер 48х48 гексов. Они позволяют размещать армии на всех сторонах центрального гекса, который атакуют. По сравнению с другими играми тактические карты кажутся огромными. Они действительно более соизмеримы с настоящим полем боя и заставляют ощущать настоящую битву, а не приукрашенную игру в шахматы. Если сражаются только две армии, обычно берется сегмент карты – мы приложили много усилий к ограничению длительности сражений, чтобы они не затягивались слишком надолго и не отвлекали от игры в целом.

WZ: *Насколько большой будет карта мира?*

Doug: Карты сценариев варьируются - 48х48, 64х64, 96х96 и 128х128 гексов. Для ориентировки – средний юнит проходит около 8 гексов за ход по дороге и значительно меньше по пересеченной местности. Карты сценариев являются час-



тями глобального пространства, которое и является настоящей «картой мира». Мы можем видеть эту карту в промежутках между прохождениями сценариев.

WZ: *Что насчет multiplayer?*

Doug: Мы попытались включить практически все типы multiplayer'ных игр, которые любят игроки. Поддержка всех режимов DirectPlay (Internet TCP/IP, LAN/IPX, модем, нуль-модемный кабель) должна быть полностью реализована ко времени выхода полной версии. Как уже упоминалось, полностью также будет реализована автоматическая система Play-by-Email. Поочередная игра на одном компьютере hotseat также будет входить в список и была основным режимом тестирования с самого начала. Там, где это возможно, будет опция одновременных ходов. Это очевидно нереально для play-by-email и hotseat, но работает просто прекрасно для локальной сети и Интернет. Поскольку под «одновременными ходами» можно понимать разные вещи, позвольте остановиться на этом поподробнее. В режиме одновременных ходов игровой процесс идет почти в реальном времени, но юниты по прежнему ограничены своими move point'ами [пунктами, очками передвижения] до конца хода. Ход кончается либо когда все игроки нажали кнопку «конец хода» или (по выбору) когда таймер хода истек. Одновременные ходы делают игру в один присест легко возможной и гораздо более интересной чем

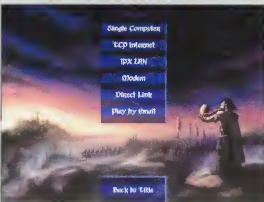


обычное ожидание, пока все закончат свой ход (хотя вы можете играть по локалке и Интернет и таким образом тоже). Игра по электронной почте отлично подходит для тех, кто любит иметь много времени для размышления без давления на ждущего соперника.

WZ: *Будет ли случайный порядок вещей на мировой карте?*

Doug: Редактор сценариев имеет возможность размещения городов с произвольными расами, типами стен и защитниками. Локации за пределами городов также могут иметь предопределенными защиту и стоимость. Как и установленными на разных уровнях или полностью произвольными. Дизайнерам сценариев необходимо принимать взвешенные решения, учитывая равновесие и побочные эффекты случайности, чтобы создать сценарий, который можно переигрывать много раз, но при этом честный. К случайности и непредсказуемости каждого сценария добавляется еще и поведение независимых партий и городов. Таким образом, таких сценариев, где можно выиграть заранее предопределенными действиями будет не так уж много – вам придется сначала все немного исследовать, и разрабатывать вашу стратегию в соответствии с прорисовывающейся картиной.





WZ: *Считаете ли вы AoW духовным наследником Master of Magic?*

Lennart: Конечно, некоторые аспекты Master of Magic вдохновляли нас, но AoW на самом деле совсем другая игра с другим течением игрового процесса; большим ударением на военную стратегию и меньшим на городское управление и научные исследования. Люди думают или, иногда, даже надеются, что AoW будет клоном какой-нибудь другой фэнтези-стратегии, но это не тот случай.

WZ: *Какой элемент AoW было сложнее всего заставить работать как надо?*

Doug: Автоматический бой. Заставить его принимать обоснованные решения и грамотно использовать подвернувшиеся во время боя возможности, не заставляя игрока спрашивать «Почему он это сделал? Как так получилось?». У игрока не должно быть повода злиться и играть даже самые рутинные битвы в тактическом режиме. Быстрый бой действительно дает результаты близкие к тем, что могла бы дать тактическая битва в схожей ситуации, и является приятной возможностью ускорить течение игры.

WZ: *Изначально планировалось выпустить AoW раньше в этом году, что вас настолько тормознуло?*

Doug: Кое-какие задержки в разных частях разработки, ограниченность ресурсов, некоторые другие причины. Сам размер и сложность игры затрудняют планирование и координирование. Но конечный результат будет стоить ожидания!

Максим Заяц, Петр Давыдов

Bestiary

Вы когда-нибудь видели, как кошка играет с мышью? У мышки никаких шансов на спасение нет. И если у нее есть хоть какой-нибудь умишко, дарованный Господом Богом, то она прекрасно понимает это. И тем не менее все время пытается вырваться... и каждый раз ее снова ловят.
Роберт Хайнлайн

Жанр	Strategy
Издатель	ElectroTECH Multimedia
Разработчик	MiST land
Дата выхода	Декабрь 1998 года

Кошки всегда будут охотиться на мышей, а мыши — ненавидеть кошек. Пусть даже по воле автора они станут разумными и перенесутся в другой мир, где будут носить средневековые одежды и жить в замках. Вражда останется... И тогда наша с вами история станет сказкой. Очень красивой и необычной сказкой под названием Bestiary.

В начале у меня была лишь демонстрационная версия да восторженные отзывы пары знакомых, ее уже посмотревших. Полный самых радужных надежд, я включил компьютер и на пару часов оказался полностью оторванным от реальности.

Надежды оправдались.

Пролог
Рожденные побеждать

"...Капитан, у меня есть для Вас две новости, плохая и хорошая. Плохая состоит в том, что командир крепости Гэм удвоил бдительность. Я думаю, он догадывается о сюрпризе, который мы готовим для его гарнизона. Более того, я получил сообщение от своих боевых постов о том, что небольшая группировка кошек отправилась к поселению, где находится наша секретная база; цель — обследовать все постройки. Я думаю, больше нет смысла скрываться. Следует нанести удар первыми.

Теперь хорошая новость... Я вижу, вы не особенно горите желанием принять на себя командование нашим маленьким диверсионным отрядом, не так ли... Но приказ есть приказ. Наши основные силы призваны остановить отряд кошек, движущийся по направлению к селению. Ваша же задача — проникнуть в крепость и убить командующего гарнизоном. Это должно деморализовать и дезорганизовать противника. Уверен, вы не посрамите честь мышиного мундира, капитан..."

Дождь. Как же часто идет дождь! Не то чтобы я не любил его, нет, но и в самых смелых он вселяет чувство неуверенности, тревоги. А может, виной всему задание? До крепости еще идти и идти, а кошки уже переполошились. Патрули на каждом шагу...

Приближаемся к подвесному мосту. Здесь бой в самом разгаре, и похоже, из второго отряда скоро никого не останется. Спасибо, друзья, что отвлекли внимание и прикрыли нас!.. Ближе, ближе... О, дьявол! Они не оставили подвесной мост без охраны. Закутанная в черный плащ высокая фигура замирает на миг... и вот уже вереница огненных шаров, срываясь с тонких рук мага, нетерпеливо устремляется в сторону сражающихся. Уходим, быстро. На север — попробуем обойти замок. Должен же быть еще какой-нибудь вход!..

Ага, вот и он. Доска, перекинутая через ров, и часовой поблизости. Хе, это уже не есть проблема... Еще несколько шагов, и утыканное стрелами тело кота беззвучно валится в ров. Второй отряд не сдается, даже сюда доносятся звуки боя. Стихли... Только птицы поют в густых кронах деревьев. Глупые птицы, им нет никакого дела до того, что идет война, что теперь мы остались одни, что наш маленький отряд заперт в тылу врага!..

По узкой дощечке перебираемся через ров. Командир начинает карабкаться на стену вслед за... Ах ты, кошачий сын! Часовой засек нас, и теперь посылает стрелу за стрелой из арбалета. Ну погоди, дай только до тебя добраться!

Двое раненых... но хорошо и то, что на шум никто не сбежался. По широкой лестнице спускаемся во внутренний двор. Дождь стих; ничто не нарушает мрачного молчания огромной крепости. Медленно продвигаемся вперед. Вот оно, наше задание, медленно прогуливается около сваленных в кучу ящиков! Добрались... и командир кошачьей крепости получает заслуженную дюжину стрел в спину.

...В окровавленную, залитую пламенем пожара грязь втоптано знамя. На нем презрительно и одновременно жалобно щурится черная кошка под надписью: "Мы рождены побеждать!"...

Часть I
Во всем виноваты медведи

Все хорошее когда-нибудь заканчивается. Единственный уровень демки оказывается пройден до обидного быстро. И становится понятно, что без встречи с разработчиками уже никак не обойтись. Сказано — сделано. Проходит несколько дней, и мы беседуем с идеологом команды MiST land — Виталием Шутовым (aka Napalm).

НИМ: Первый вопрос, пожалуй, по поводу названия. Bestiary — слово довольно-таки необычное и в некоторой степени нерусское...

MiST land: А это с самого начала закладывалось, что оно нерусское. Вообще, бестиариями в средневековой Европе назывались книжечки с описаниями видов животных. Было много вариантов названия, но этот нам понравился больше всего.

НИМ: Как возникла идея создания подобной игры?

ML: Сложно сказать... Идея пошла еще с warcraft'овских времен. Но стратегии в Warcraft'е, как в таковом, было довольно мало, а сетевая игра вовсе превращалась в аркаду "у кого быстрее щелкает мышка". Но тем не менее это был хит. И мы равняемся на него, равно как и на



Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Считайте, в основе была идея "скрестить" эти две игры.

НИМ: И к какому жанру вы относите получившийся гибрид?

ML: Мне бы не хотелось, чтобы о Bestiary думали как о повторении пройденного. Мы создаем нечто новое и при этом лишь в какой-то степени равняемся на вышеприведенные игры. Что же до жанра... Bestiary — это real-time стратегия с элементами adventure.

НИМ: Есть ли у Bestiary какая-то предыстория?

ML: Да, мир базируется на большом фантастическом рассказе, написанном специально по такому случаю.

В будущем на космической станции проводились эксперименты по "образумливанию" животных. Потом на Земле произошел военный переворот, было принято решение уничтожить этих животных как могущих представлять опасность для людей. Их погрузили на корабль и отправили в один из центральных миров Системы. Но по дороге ставшие разумными звери сумели выбраться из клеток. Корабль был транспортный, автоматический, и они сумели изменить программу курса.

Уклоняясь от столкновения с метеоритом, корабль вышел в другое пространство. Автопилот выбрал из нескольких планет новой системы наиболее похожую на Землю и совершил аварийную посадку.

Новый мир назывался AWOLDE, причем, наравне с технологиями, в нем присутствовала и магическая энергия. Постепенно животные расселились по всей планете, хотя поначалу они жили вместе: крысы и мыши, кошки и рыси, собаки, бобры и выдры... Медведи были уравновешивающим звеном во всей этой катавасии — остальные-то между собой всегда враждовали. Но в какой-то момент им надоело мирить беспокойных соседей. Далеко на юге, за морем, обнаружился материк, куда и ушли медведи в 432 году мира AWOLDE. Среди оставшихся зверей сразу же начались раздоры.

В результате долгих миграций и междоусобных войн сложилось так, что центральная страна, в которой разворачивается основное действие, оказалась полностью под контролем кошек. В их империю входили подчиненные края мышей и более-менее автономные земли собак. Неподалеку обитали рыси, а также бобры и выдры, ведущие непрерывную борьбу друг с другом за право называться коренными морскими обитателями. Так продолжалось довольно долго, пока в 841 году к власти у кошек не пришел император Мурз III, прославившийся своей жестокостью. Как раз в это же время на юге появился великий чародей, которого звали Магистр. Мурз III продолжал издавать все новые кровавые указы, и терпение мышей лопнуло. 843 год считается официальной датой начала восстания — именно тогда мыши стали выказывать открытое неповиновение кошкам. Магистр постепенно объединил всех мышей, а те безоговорочно признали его своим лидером. Но истинные цели чародея окончательно прояснятся лишь к концу игры.

НИМ: То есть происходит локальная война мышей с кошками, или в нее вовлечены и остальные животные?

ML: Для начала стоит упомянуть внутреннее море и находящиеся в нем небольшие острова. На них живут и сражаются друг с другом бобры и выдры. Патовая ситуация в их маленькой войне привела к тому, что бобры обратились за помощью в сухопутных операциях к мышам, а выдры, уже не имея возможности нормально сражаться на суше, были вынуждены просить помощи у кошек. Соответственно, мыши получают в союзники бобров, а кошки — выдр. Медведи живут далеко на юге и стараются ни во что не вмешиваться. Медведи — простые торговцы, но если на них напасть, ответить они смогут достойно — в их распоряжении самый сильный морской флот.

Рыси отказались от больших городов и целиком посвятили себя Природе. Их друидический культ основывается на природной магии, самой сильной в мире, но применяют они ее исключительно в мирных целях.

Собаки обосновались в пустыне и стараются сохранять нейтралитет, но в зависимости от действий игрока могут оказывать помощь обеим сторонам. А еще на некоторых картах встречается некий подземный народец...

Часть II
Каленая сталь и черная магия

НИМ: А играть можно и за мышей, и за кошек?

ML: Конечно. Вначале игрок выбирает и создает своего героя — либо мышь, либо кошку, и этот выбор определяет, за какую из сторон ему предстоит сражаться. Герой всегда присутствует на карте, а если его убивают, игра заканчивается. Ни одну миссию нельзя переиграть, в зависимости от ее итога сюжет просто пойдет в другую сторону. Save предусмотрен лишь один на игрока, как в Diablo, но при этом игра при выходе будет автоматически записываться в отдельный файл.

В начале игры герой на карте выглядит как простой воин, но вместе с получением новых званий его внешность изменяется. Из миссии в миссию можно брать с собой и по несколько юнитов, которые также развиваются, получая все более и более высокие звания. Вообще, звания имеют огромное значение. По достижении максимального уровня у каждого типа юнитов появляется специальная возможность.





Будучи призванным в армию, герой должен вначале пройти тренировочную миссию — побить чучело, затем начинается непосредственно игра, и в зависимости от того, как вы себя поведете, под ваше командование перейдут те или иные войска. Хотя при не слишком удачной игре на миссиях ваш герой либо сделается не более чем одним из толпы управляемых компьютером персонажей, либо окажется в войсках далеко не самых сильных союзников. Все как и в жизни — если эту войну не выиграете вы, ее выиграет за вас кто-то другой.

НИМ: Но выбрав единожды одну из сражающихся сторон, мы остаемся верны ей до конца игры?

ML: Миссия может быть не только проиграна, но еще и в итоге героя могут взять в плен. В этом случае играющему будет предложено либо попытаться бежать, либо, в зависимости от предыдущих действий, перейти на противоположную сторону и воевать против своих. Но предательство никогда не поощрялось. Хотя не факт, что честно играя за своих и пройдя всю игру, в итоге станешь императором — вполне можно остаться простым майором. А для предателя... Если свои согласятся взять его назад, у него есть шанс вернуться. Вообще же пленные — ценный источник информации: после их захвата становится точно известно, где находится вражеский командующий, не говоря уже о массе других агентурных сведений.



НИМ: Подобный нелинейный сюжет, возможности перехода на сторону врага и побега из плена — все это подразумевает безумное количество различных миссий. Сколько их всего?

ML: Двести миссий, по сто на каждую сторону. Но за одну игру удастся пройти лишь часть из них, в зависимости от того, в какую сторону повернется сюжет: ведь сюжетных линий в игре несколько десятков. Карт, кстати, около ста.

НИМ: А каковы задания самих миссий?

ML: Самые разные. Иногда просто "снести базу врага". А есть, к примеру, миссия у кошек, когда игрок пытается спасти императора, и если он проигрывает, разгневанная толпа гонится за ним с жаждой расправы. И тогда единственный путь к спасению — как можно быстрее добежать до магазина одежды и переодеться в платье простого крестьянина.



НИМ: Наличие у героя различных параметров указывает на присутствие ролевого элемента в игре?

ML: Не совсем так. Классов героев, как таковых, нет. Нельзя, к примеру, сделать его магом. Однако можно выбрать расу. В зависимости от полученного звания у героя меняется внешний вид и его собственные параметры. Причем система начисления рейтинговых очков очень сложна. Не факт, что, успешно выполнив задание той или иной миссии, вы получите очередное звание. AI вычисляет эффективность ваших боевых действий, и если играющий нападал на противника с его сильной стороны и при этом нес большие потери, такой бой засчитывается в минус. Что до параметров, то их всего пять: атака, защита, здоровье, скорость и зрение. Для лучников можно добавить еще и меткость.

НИМ: А как же магия?

ML: Естественно, она есть, но доступна далеко не всем. Маги в игре имеются, но лишь в роли подчиненных персонажей. Они тоже могут повышать свой уровень. Магия в AWOLDE — очень сильное явление. По всему миру насчитывается огромное количество всевозможных школ, из которых играющему доступно четыре.

Зеленая школа мышей — самая слабая, фактически — бытовые фокусы. Она берет начало от одного шарлатана, объявившего себя великим магом. Боевого применения как такового у нее нет.

Клан шаманства мышей, организованный Магистром, — поклонники Хаоса, у них очень разрушительная магия, причем неуправляемая, способная нанести вред как своим, так и врагам. Ее энергия настолько сильна, что когда маг Хаоса стоит рядом со своими войсками, последние начинают драться между собой.

Академия черной магии у кошек — это очень большое учебное заведение, в нем учат чуть ли не всю жизнь. Черных магов в AWOLDE всего сорок, на поле боя их можно вызвать лишь построив специальную башню. Черные маги владеют секретом телепортации, и в необходимый момент они просто переносятся к вам из центральной академии. Школа белой магии тоже кошачья, и в нее принимаются только кошки-женщины. Эти маги существуют во всех регионах AWOLDE, но есть одно ограничение: их не может быть больше трех, причем если одна из колдуний гибнет в бою, ее сестрам становится доступным заклятие массового поражение — Ярость.

НИМ: А сколько всего заклинаний в игре?

ML: У рядовых доступных игроку магов по шесть заклинаний. По шесть для каждой школы магии плюс некоторые специальные заклятья, работающие в особых условиях. Но среди управляемых компьютером персонажей вам встретятся и представители других школ.

НИМ: Что является источником силы мага — традиционная манна?

ML: Да, разумеется. Ее запасы расходуются и пополняются со временем, причем есть заклятья, требующие совместных усилий девяти (!) магов. Но и эффект, соответственно, достойный.

НИМ: Есть ли магические артефакты?

ML: Мы не делаем на них особого упора. Но планируются миссии с целью найти определенный предмет — к примеру, источник силы подземного народца, взамен готового подарить вашему герою два очень мощных заклинания. Хотя совсем необязательно, что по ходу игры вы к этому народцу попадете.

НИМ: А вооружение? Можно ли самому выбирать и менять имеющиеся мечи-доспехи?

ML: Нет, менять нельзя, это ведь все-таки не RPG. Бронзовой Кольчуги Вселенской Ярости +20 ко всем атрибутам ждать, конечно, не стоит.

Часть III
Атакуй с умом, умирай с честью

НИМ: А что по поводу денег или иных ресурсов?

ML: Куда же без них. Помимо денег, в игре есть дерево, как и в Warcraft. Оно необходимо для строительства зданий, а деньги — для найма всех родов войск. Деньги добываются крестьянами в зависимости от типа карты: на суше это золото из рудников, в морской местности — жемчуг, поднимаемый со дна специальными судами, в горных миссиях — рубины, которые можно найти в пещерах, а для пустыни главная ценность — вода, в специальных точках ее можно даже обменять на золото. Ну а самих крестьян нанимают в бараках.

НИМ: Вы только что упомянули о бараках. А какие еще здания доступны игроку?

ML: Их очень много. Town Hall, который у кошек может собираться и переезжать с места на место. Построенный поблизости от деревни Recruit Center вдвое ускорит наем войск, а раненого бойца, чтобы тот не умер от потери крови, можно отвести в госпиталь. Часть зданий предназначена для прокорма войск: у кошек это коровьи фермы, у мышей — сыроварни.

К охранным сооружениям относятся наблюдательные вышки, стационарные катапульты, крепостные стены и ворота, которые можно открывать и закрывать. Добытое золото (а также жемчуг, камни и т.д.) сносит-

ся в Town Hall, а юниты нанимаются в бараках. Не все, конечно: у всадников есть конюшни, у магов — башни, но суть от этого не меняется.

Есть специальные постройки для торговли, причем двух типов: наземные и морские. В последние могут заплывать иноземные купцы — лисы и медведи. Помимо морских портов, существуют ремонтные и судостроительные верфи. Есть и специфические строения, характерные только для одной расы. Однако возведение построек, заметим, потребуется далеко не во всякой миссии.

НИМ: Во все ли здания можно зайти?

ML: Не во все, но во многие. Помимо зданий игрока, существуют еще и полноценные города — крепости, дома, магазины, мельницы, церкви. Можно заходить в крупные строения — замки, склады. Кроме того, ограда большинства домов позволяет использовать нехитрый тактический маневр: в проходе ставится тяжело армированный юнит, а лучники из глубины двора расстреливают наседающих на него врагов.

НИМ: То есть забежавшего за ограду сначала бьет по голове этот самый тяжело армированный, а потом стрелки добивают то, что останется. Забавно... Давайте тогда перейдем к действующим лицам этого маневра — расскажите, пожалуйста, о персонажах Bestiary.

ML: Всего за каждую из сторон сражается приблизительно по 100 различных типов юнитов, включая союзников и морские войска. В игре нет ни одного бойца, которому можно было бы привести аналог с противоположной стороны. Конечно, пехотинцы есть и у мышей (swordsman), и у кошек (halberdier), но на том, что и те и другие перемещаются исключительно на своих двоих, их сходство, собственно, и заканчивается.

Кошачья кавалерия седлает быков и вооружается топорами, мыши в силу меньших размеров разъезжают на свиньях с пиками наперевес. Встречаются и совершенно уникальные субъекты, как, например, подразделения силового давления рысей Dark Forces или собачьи Catapult Team и Smoke Machine. У бобров есть саботеры, которые могут передвигаться под водой, а морские котики — нейтральная раса, в зависимости от поворотов сюжета способная встать и под ваши знамена, и на сторону противника, — располагают целым подводным флотом.

НИМ: Для разработчиков сейчас стало хорошей традицией перед выходом игры обещать AI лучше, круче и умнее, чем у всех остальных. Какие же особенности у вашего?

ML: AI строго персонифицирован, мы отказались от единой глобальной системы для всей игры. В начале миссии вам сообщают, какой именно командующий сражается против вас. У каждого из них есть свои характеристики: кто-то, например, любит лобовую атаку, кто-то предпочитает организовать солидную оборону и совершать диверсантские вылазки.

Мы предполагаем реализовать одну хитрость, благодаря которой сведения об игроке запоминаются и используются командующим против него самого. Это значит, что вы, столкнувшись во второй раз с одним и тем же противником, встретите более достойный отпор. AI командующего будет оценивать ваши действия и использовать именно ту тактику, которая покажется ему оптимальной с учетом опыта прошлых миссий. Если в первый раз вы победили исключительно диверсионными методами, в следующий раз вас встретит мощная оборона из стационарных катапульт; если же ваша любимая тактика — попросту вломиться на базу ударным отрядом, ждите глубоких



рвов и высоких стен.

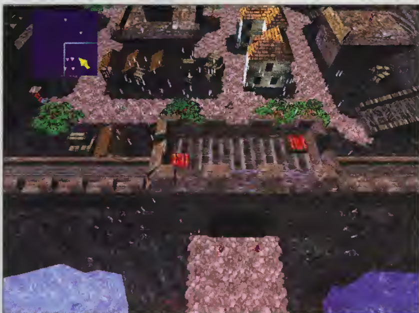
НИМ: Но ведь это можно использовать для того, чтобы обмануть компьютер!

ML: Конечно. Основной упор мы делаем на то, что в каждом сражении против вас воюет не враг в целом, а определенный командующий.

Кстати, мы постарались исправить досадное упущение многих RTS — там с какой бы стороны вы не подкрадывались к вражескому юниту, он все равно вас замечает. В Bestiary у каждого NPC будет свое “поле восприятия”, которое играющий сможет сделать видимым и использовать для того, чтобы подкрасться незамеченным. К тому же броня юнитов с разных сторон обладает разной толщиной, и ущерб от удара, нанесенного сзади, будет двойным.

Игровая тактика содержит множество интересных моментов. Карта живет своей жизнью, и вы на ней просто один из многих — как и ваш противник. Так, например, начав вырубать леса, можно настроить против себя treesmouse — лесной народец, и какой-нибудь обиженный местный обитатель причинит вам больше неприятностей, чем все враги вместе взятые.

Напав на караван медведей, нужно топить все корабли, чтобы не осталось очевидцев, в противном случае вскоре к вам нагрянет такая карательная экспедиция, что мало не покажется. Но существуют варианты миссии, когда, играя за кошек, можно притвориться флотом мышей и специально напасть на медведей: тогда приплывшая подмога отправится громить вашего ни в чем не повинного соперника.





НИМ: Наивный вопрос: можно ли стать шпионом? Я, конечно, понимаю, что из мыши кошку сделать довольно сложно, даже если привязать к ней большой пушистый хвост, но все-таки...

ML: Нет, непосредственно шпионом стать нельзя, однако можно замаскироваться под мирного жителя. К тому же есть магия, благодаря которой вы можете видеть глазами заколдованного животного и управлять им.

Часть IV
Искусство требует жертв

НИМ: Насколько интерактивны объекты в игре? Можно ли, скажем, сжечь дерево или повалить стену?

ML: Конечно. Правда, разбить мечом каменную стену вряд ли удастся, но деревянную — пожалуйста. Можно и поджечь, все зависит от свойств материала. Причем разрушение одной стены или части ее отнюдь не означает, что обрушится вся крепость. Вообще, в мире AWOLDE действуют обычные законы физики: огонь распространяется туда, куда дует ветер, а прошедший дождь может погасить пламя...

НИМ: Есть только дождь, или возможна гроза?

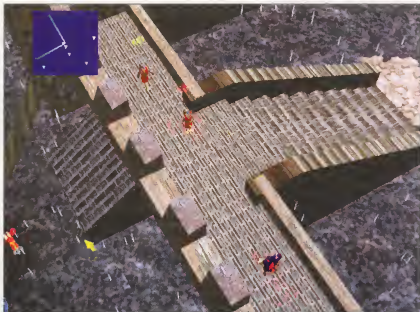
ML: Дождь, снег, гроза... Сменяются день и ночь. Солнце перемещается — отсюда движущиеся тени, блики на воде. В игре нет миссий, затянутых настолько, чтобы сменилось время года, но вполне вероятно, что в разных заданиях вы окажетесь на одной и той же карте, к примеру, зимой и осенью. Небо могут затянуть облака, землю покрыть туман.

НИМ: Половина моих восторгов по поводу демки приходится на долю графики. Я бы назвал ее просто великолепной, и это не комплимент, а констатация факта. Расскажите о технологии, по которой она создавалась.

ML: Графика исключительно полигонная, в игре нет ни одного спрайтового объекта. В демонстрационной версии используется 6000 полигонов в кадре, в будущем планируем довести их число до 10000. Каждый юнит имеет в среднем 200 полигонов, также как и здания.

НИМ: Насколько я понимаю, все





карты полностью трехмерны. Какие преимущества это дает игроку?

ML: Начнем с того, что это самым серьезным образом сказывается на тактике. Трехмерный мир допускает сражения на разных уровнях: к примеру, на холме, у его подножия и на крепостной стене. Взобравшийся на возвышенность лучник становится практически недосягаемым для тяжелых юнитов и может безнаказанно их отстреливать. Сложный рельеф местности позволяет устраивать засады.

Можно вращать карту, устанавливать камеру под любым углом, использовать увеличение... Словом, есть все, чтобы взглянуть на мир AWOLDE с наиболее удобной точки зрения.

НИМ: Полный 3D мир, обсчет такого числа полигонов — все это повлечет за собой, надо полагать, внушительные системные требования?

ML: Под словом "минимум" мы понимаем Pentium 166 MMX и любой 3D ускоритель — из такой системы можно выжать порядка 10 fps. Рекомендуем же, естественно, второй Pentium со вторым Voodoo — искусство требует жертв.

НИМ: Но живем-то мы все-таки в России, и не у каждого дома громоздятся вторые Пентиумы. Как поведет себя Bestiary на машинах более низкого уровня или лишенных графического ускорителя?

ML: Предполагается, что можно включить software rendering и изменить разрешение, а на совсем слабом компьютере — отключить все спецэффекты и выставить 320x200.

НИМ: До сих пор мы обходили вниманием один немаловажный аспект. Как выглядит multiplayer в Bestiary?

ML: Один и тот же персонаж годен и для одиночной, и для многопользовательской игры. Есть несколько вариантов: анархия, игра с союзниками (с ними можно вести секретные переговоры, обмениваться войсками, видеть то же, что и они), deathmatch с героями внутри замков. Сейчас я ничего не могу сказать по поводу специального игрового сервера, тут все зависит от издателя, но возможность игры через Интернет предусмотрена.

НИМ: Когда вы планируете закончить работу?

ML: Официальная дата выхода Bestiary — 25 декабря, и мы всеми силами стремимся успеть к сроку.

НИМ: И, пожалуй, последний вопрос. Сейчас replayability заявляется разработчиками повсеместно. Как вы полагаете, почему играющий станет проходить Bestiary вновь и вновь?

ML: Хотя бы потому, что, как мне кажется, редкие игроки с первого раза смогут стать императором. Да и сюжетных линий, миссий и вариантов концовки у игры столько, что каждое прохождение будет непохожим на предыдущие.

НИМ: Что ж... Пожалуй, все вопросы прояснены. Огромное спасибо вам за столь содержательную и интересную беседу.

ML: Не за что. Если будет желание — обращайтесь и в дальнейшем.

Эпилог
Битва за справедливость

Такие вот кошки-мышки. Великолепная графика, оригинальная идея, нелинейный сюжет — все это способно обеспечить игре заслуженные любовь и признание. Придет декабрь, и тысячи игроманов ринутся восстанавливать справедливость в славном мирке Bestiary. Хотя... есть ли она — эта справедливость? Ведь для мышей кошка, вне сомнений, олицетворяет собой зло. Но спросите об этом кошку... Уверен, она придерживается иного мнения.

Александр Сидоровский

Tribal Lore

Жанр	Real-time strategy
Издатель	Gremlin Interactive
Разработчик	Gremlin Interactive
Дата выхода	Зима 1998-1999 года

Мода на 3D в стратегиях превращается в общепризнанный стандарт. По крайней мере, эту идею подтверждает количество заявленных игр, использующих полностью трехмерный движок. И если раньше все прелести 3D ускорителей считались прерогативой жанра action и симуляторов, то теперь и нам, господа стратеги, пришло время раскошеливаться на "чуду-voodoo".

Но это только присказка, а сказка у нас сегодня будет про новое творение Gremlin Interactive под названием Tribal Lore. Игра переносит нас в уже хорошо всем знакомый доисторический период. Да, да, все правильно, опять племена, магия и вся прочая атрибутика. Впрочем, данный период еще не так заезжен, как, например, далекое будущее, чудесное фэнтези и рыцарское средневековье.

В TL нам предстоит возглавить одно из четырех племен, каждое из которых отличается от других не только собственной историей и набором достоинств-недостатков, но также оригинальным интерфейсом и графикой. Выбор племен не блещет особой новизной: кровожадные аборигены (Cruithn), могущественные маги (Shamanka — говорящее название, неправда ли?), благородные воины (Bruann) и хладнокровные убийцы (Nammad — видимо, лингвистическая переделка от Nomad — кочевник).

Завязка сюжета прозаична как чистый лист бумаги. Два племени две тысячи лет жили по соседству. И то они в шпионаже друг друга подозревали, то на пограничье конфликт устраивали... а в остальном, в общем-то, вполне себе мирно уживались. Но тут вдруг, откуда ни возьмись, появились еще два претендента на территорию. А территория, конечно же, не простая, а волшебная, и своею волшебностью для племен привлекательная. Само собой разумеется, все четыре племени между собой передрались и дерутся до сих пор, по ходу дела то сливаясь в союзы, то вновь ссорясь.

Война будет вестись не только за скудные ресурсы, необходимые для выживания и развития. В волшебной стране, где разворачивается действие Tribal Lore, повсюду расставлены особые магические камни (дольмены, кромлехи и менгиры, как их называют археологи). Они накапливают в себе природную энергию Волшебной Страны, которую ваши друиды способны использовать в мирных, не совсем в мирных и совсем не в мирных целях. Обладая этими "аккумуляторами" магии, они могут изменять ландшафт, влиять на погоду, уничтожать врагов или "накачивать" героев.

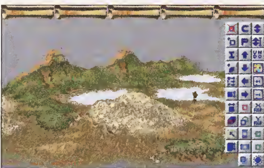
В случае успешного развития племени игрок получает доступ к "продвинутым" видам сооружений: храмам, кузницам, крепостям и так далее. Впрочем, это и так понятно — прогресс, он и в каменном веке прогресс.

По своим игровым возможностям Tribal Lore больше всего напоминает Populous 2. Однако нам, скорее всего, следует ожидать чего-то менее масштабного. Что и неудивительно: ведь Populous принадлежит к стратегической подгруппе GodSim, в то время как Tribal Lore — чистейшей воды RTS.

Если же проводить аналоги Tribal Lore с другими играми в плане графики и игрового процесса, то можно предположить, что нас ждет нечто с игровым процессом от Warcraft и графикой от Myth. Gremlin разработал для своего детища полностью трехмерный движок, который, кстати, будет использоваться и в другом проекте компании, ролевой игре, название которой пока не разглашается. По словам очевидцев, движок позволяет создавать потрясающие по красоте интерактивные объекты: водопады, водовороты, снежные шапки горных хребтов, архипелаги островов.

Tribal Lore разбита на миссии, в которых с четырех углов зрения (в зависимости от выбранного племени) игрок сможет наблюдать за постепенно разворачивающимся сюжетом. Плюс к этому реализован multiplayer на четырех человек.

Что ж, несмотря на скудность информации, уже сейчас проект кажется достаточно привлекательным и даже местами многообещающим. Ждем до зимы!





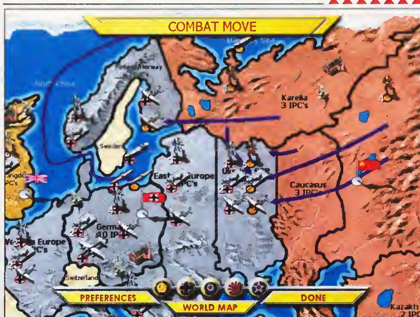




Андрей Алаев

AXIS & ALLIES

Жанр	Wargame
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Meyer/Glass Interactive
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay
	Windows 95, 98



Игрушечная война

Axis & Allies - игра, до сих пор существовавшая исключительно в настольном варианте, причем это был очень успешный настольный wargame. Секрет его успеха - в простоте, может быть, даже несколько излишней.

На дворе 1942 год - год наибольшего продвижения войск стран Оси, год их побед и триумфа. Играющему предлагается взять на себя руководство одной из основных воюющих держав и, разумеется, победить. Ратуя, надо не забывать о союзнике (союзниках) - укреплять его оборону своими войсками. В конфликте участвуют пять главных сторон - СССР, США, Англия, Германия и Япония. Игровой мир разбит на территории довольно оригинально. Скажем, в руки США отданы Мексика и Бразилия, и даже Китай. А Москва географически расположилась на этой карте то ли на Украине, то ли на Кавказе. Впрочем, это чуть ли не в порядке вещей - игра без претензий на сверхреализм, и подобные условности даже не вызывают раздражения. Каждая территория приносит некоторый доход - скажем, Германия 10 очков, а Западная Европа - 6. На эти очки и покупаются новые юниты и производятся технологические изыскания.

Под стать разбивке мира на территории выполнена наука. Перед каждым ходом вы можете выделить из казны немного очков - по 5 на кубик. То есть платите 5 очков за каждый кубик и кидаете его. Выпавшая шестерка означает открытие. Не выпавшая - необходимость потратить еще пять очков. Открытий всего шесть, среди них увеличение радиуса действия авиации, мощи истребителей, бомбардировщиков, или подлодок.



Доступных к покупке юнитов не так много (в масштабах wargame): пехота, танки, истребители и бомбардировщики; флот представлен авианосцами, линкорами, подлодками и транспортными кораблями; также есть зенитные орудия. У каждого типа войск - свои «способности», скажем, подлодки имеют право первой атаки против кораблей, а танки могут захватывать по две территории за раз. Все довольно примитивно, что, впрочем, не является однозначно негативной особенностью. Вот, например, детям до двенадцати лет должно понравиться.

AI, который был обещан гениальным, о котором говорили, что он будет использовать чуть ли не библиотеку дебютов, этот высший разум... в общем, о его присутствии напоминает лишь немногое - он был обнаружен только путем тщательных клинических исследований. Любая партия выигрывается за час-два, и это как бы на высшем уровне сложности. Играть за немцев или японцев совсем просто, так как после падения СССР (а оно неминуемо наступит) достигается экономическое господство. Союзникам сложнее, поскольку необходимо захватить обе столицы - Токио и Берлин. Брать штурмом окопавшихся в Японии джапов нелегко - приходится подгонять линкоры, транспортники, собирать броневой кулак, бомбардировать ракетами... но, в целом, победа над Страной Восходящего Солнца - только вопрос времени.

Конечно, в свете отсутствия AI определенный интерес может представлять многопользовательская игра. Через Интернет или LAN. С другой стороны, при наличии двух названных благ цивилизации можно найти занятия куда интересней.

Немного о технической стороне дела. Графика, в целом, неплохая, если у вас нет аллергии на числа 640 и 480, хотя в абсолютно статичной игре я бы скверной графике удивился несказанно. Звук?.. с таким же успехом его могло и не быть. Музыка надоедает через три минуты, несмотря на то, что для каждой страны присутствует своя тема. Иногда действие игры перемежается простенькими видеороликами.

Мораль - нельзя брать простую, непритязательную игру, в которую интересно поиграть с друзьями в настольном варианте, и прямолинейно конвертировать ее для PC - причем практически без малейших изменений. В Axis & Allies можно играть только Multiplayer, хотя мы порекомендовали бы воздержаться от подобного развлечения.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Оригинальность	●●●●●○○○○○

Рейтинг 5.2

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

Enemy Infestation

Жанр	Тактическая RTS
Издатель	Ripcord Games
Разработчик	Clockworks Entertainment
Требуется	Pentium 166 MMX, 32 Mb
Рекомендуется	Pentium II 266
Multiplayer	IPX, TCP/IP
	Windows 95, 98

Чужие. Они опять здесь

Игра эксплуатирует уже изрядно затасканную идею борьбы с пришельцами. Правда, в данном случае в качестве пришельцев выступают... homo sapiens. Дело в том, что в EI люди, развившись до невероятного уровня, начинают колонизировать далекие планеты. А коренному (правда, слегка мутировавшему :)) населению планет этот процесс не очень понравился. Точнее говоря, он им совсем не понравился. И, так как общего языка найти не представляется возможным, Чужие начали широкомасштабные диверсионные действия против незваных гостей. Начальство колоний приняло решение диверсионную деятельность насекомых-переростков нещадно пресекать. Несложно догадаться, что руководить процессом пресечения будет игрок.



Действующие лица и исполнители

Колонисты в игре нескольких видов. У всех у них есть четыре основные характеристики - атака, защита, сила и здоровье - и некоторое количество скиллов. В зависимости от них, всех колонистов можно поделить на несколько категорий. Само собой, наличествуют солдаты, которые просто хорошо дерутся и стреляют. Также есть ученые. Воюют они плоховато, зато могут лечить (врачи), чинить оборудование, запирать и открывать двери, готовить пищу (!) и т.д. Самыми бесполезными являются андроиды и (особенно) обслуживающий персонал. Андроиды не имеют скиллов и их нельзя лечить, зато они более-менее неплохо бьются, а всяческие повара, бармены и прочие труженики тыла сочетают в себе физическую слабость ученых и неумение андроидов. Впрочем один вид андроидов действительно приносит неоценимую пользу - это шпионские камеры, которые Чужие не в состоянии заметить. На всех колонистов (кроме андроидов) можно нацепить специальные защитные костюмы, которые очень полезны, т.к. за пределами базы без скафандра делать нечего: солдат теряет сознание. К слову, если злобное насекомовидное существо сняло у бойца все hit-points, то деревянный костюм для него справлять еще рано - колонист всего лишь потерял сознание, т.е. у него остался некоторый запас жизненных сил, уменьшающийся со временем, и в течение этого времени его можно спасти. Спасение происходит либо путем привлечения к делу доктора либо помещением потерпевшего в хирургический аппарат.

У колонистов есть некоторое подобие индивидуальности. В частности, каждый из них имеет собственную внешность, имя и голос. А перед началом миссии, как правило, происходит небольшой диалог между командиром и подчиненными, служащий своеобразным дополнением к брифингу.

В некоторых миссиях игрокам будут доступны шпионские камеры, незаметные для Чужих. С их помощью можно и нужно исследовать базу на предмет наличия скоплений врагов и полезных предметов.

К слову, у колонистов есть четыре модели поведения: атаковать, обороняться, прятаться и не делать ничего. По умолчанию, поведение выставлено в зависимости от профессии, но оно может и должно регулироваться в зависимости от вооружения и окружающей обстановки.

Ваши подопечные могут учиться новым способностям в электронных библиотеках. Помимо библиотек есть очень интересная «фича» - книга. Пока колонист несет книгу, он может использовать способность, в этой книге описанную.

Рычаги и кнопочки

На территории базы (а именно там происходит основная часть игры) расположено довольно большое количество разнообразных механизмов и аппаратов. Одними из наиболее часто используемых являются ESPO, хирургический аппарат и дверные замки. ESPO - не что иное как агрегат, одевающий колониста в защитный скафандр, помимо прочего (см. выше) обеспечивающий человека 100% защиты от химического воздействия. Хирургический аппарат, как ясно из названия, лечит раны а также выводит из бессознательного состояния (это может и врач). Назначение всяческих дверных замков, исследовательских машин и автоматизированных складов боеприпасов понятно без объяснения. Скажем лишь, что с некоторыми из них нельзя работать в скафандре (например, вскрывать запертую дверь), что вносит дополнительное разнообразие в и без того богатый игровой процесс. Кроме того, иногда техника оказывается сломанной и требует починки.

Тараканы и жуки...

Враги в Enemy Infestation предстают в виде злобных насекомовидных монстров. Их несколько видов и они сильно отличаются не только внешне, но и по выполняемым действиям. В начале игроку противостоят обычные насекомые различной величины и силы. Позже появляются враги, обладающие некоторыми особенностями, например, невидимостью. А самый опасный враг - Королева (Queen). Она не только очень сильна и хорошо защищена, но еще быстра, а также обладает способностью откладывать коконы, из которых впоследствии вылупятся новые существа. К счастью, на откладывание кокона, Королева тратит некоторое количество здоровья, что несколько облегчает задачу игрока по зачистке уровня.

А вот AI врагов не очень силен. Но. Вы слышали об Incubation? Там AI как таковой тоже не блистал, что в итоге признали и разработчики из BlueByte. Но тут же добавили, что при создании игры основное внимание уделялось не искусственному интеллекту, а дизайну уровней и грамотному расположению монстров. Примерно то же самое и в Enemy Infestation. Да, интеллект «жуков» не очень силен. Но зато их расположение и количество заставят игроков забыть про некоторую примитивность вражеских действий раз и навсегда.

... не любят газировку

Система вооружения в игре весьма оригинальна. Помимо гранатометов, пистолетов, лазеров и прочих предметов футуристической направленности наличествуют пульты дистанционного управления телевизором, огнетушители и даже сифон с содовой. Особую ценность представляет средство против насекомых. Вот уж в чем разработчикам нельзя отказать, так это в чувстве юмора. Но, независимо от вида, оружие обладает ограниченным количеством зарядов. У некоторых пушек (Big Orange Gun, например) заряды восстанавливаются со временем, другие для перезарядки надо нести к специальному аппарату - автоматическому складу боеприпасов, который, меж-

ду прочим, вовсе не резиновый и, рано или поздно, оказывается опустошенным. Для некоторых видов оружия, таких как уже упоминавшиеся сифоны, боеприпасов нет.

Кроме того, оружие оказывает неодинаковое воздействие на врагов. Одно просто наносит повреждения разной степени тяжести, другое уменьшает в размерах, а от воздействия третьего гигантские насекомые бросаются в бегство. А часть оружия имеет и вовсе сомнительную пользу: увеличивает монстров в размерах или количественно.

Зато монстров можно привлекать специально приготовленным мясом. Правда, для этого требуется сперва это мясо поджарить в особой печке, а, следовательно, нужен повар.

Война на «Мире»

Карты, на которых придется воевать игрокам сделаны со знанием дела и производят крайне приятное впечатление. Коридоры и комнаты, составляют не непонятно кем созданные лабиринты, а военные базы, зоны отдыха или научных исследований со всеми вытекающими последствиями. То есть вы никогда не увидите, скажем, в ванной комнатке, ни лазерной пушки ни огнетушителя. Единственное, что можно найти - освежитель воздуха, который, впрочем, вполне сойдет за оружие. Планировка карт делалась, в первую очередь, на основании здравого смысла и реализма. Например, взятого в плен колониста всегда охраняет некоторое количество Чужих, причем почти всегда это количество довольно внушительно.

Монстры и объекты расположены на уровнях таким образом, чтобы, с одной стороны, не делать их непроходимыми, но, с другой стороны, чтобы не было слишком легко. Врагов на картах просто немеряно, причем, жару добавляют уже упоминавшиеся Королевы, плодящие все новых монстров. Зачастую довольно сложно добраться до «лечилок», служащих своеобразным спасательным кругом игрока, поскольку врачи могут лишь реанимировать товарища.

Кстати, с реанимацией связан своеобразный «финт ушами». При поднятии на ноги боец получает некоторый запас здоровья, не очень большой, но и не маленький. Можно «сдать» врагам солдата с одним-двумя hit-points, чтобы тут же его отбить и поставить на ноги, таким образом увеличив запас его жизненных сил.

Дополнительным моментом, украшающим игру, служит то, что уровни многоэтажны. Перемещаться между этажами можно на лифтах или по лестницам. К сожалению, лифты на военных базах невелики и вмещают всего лишь одного колониста. А вот на орбитальной станции «Мир» (есть и такая), вместо лифтов широкие лестницы, по которым одновременно может ходить любое число колонистов.

И, напоследок, стоит сказать, что миссий в Enemy Infestation очень даже немало: примерно тридцать-тридцать пять штук. К тому же, их можно проходить в режиме cooperative по локальной сети или через Интернет.

Ода управлению

В играх, действие которых развивается динамично, а именно к таким относится Enemy Infestation, одним из основных аспектов, влияющих на играбельность, является управление. И здесь Clockworks Entertainment оказались на высоте. Управление очень удобное, с множеством полезных мелочей. Например, всегда можно, не отрываясь от игры, посмотреть на характеристики того или иного вида оружия, что более чем важно, учитывая то, что воздействие различных стволов на противника порой не соответствует внешнему виду самого оружия. Информация о здоровье и состоянии колонистов выводится на контрольную панель, по портрету или фигурке колониста (без скафандра) можно без труда определить его (ее) основной вид деятельности. Можно закрепить за солдатом или группой таковых цифровую клавишу, причем один боец может одновременно входить в состав нескольких отрядов. Таких полезных мелочей можно насчитать немало, но мы просто ограничимся кратким резюме: управление простое, удобное и интуитивно понятное.

Земля в иллюминаторе

Графика в игре спрайтовая, но очень красивая. Качество «картинки» можно сравнить разве что с Starcraft и Mech Commander. Трудно «навскидку» припомнить RTS с таким количеством прекрасно проработанных мелких деталей. На память приходит только все тот же Starcraft, но это все же не совсем то. Кухонный стол никогда не бывает пуст, на нем обязательно находится какая-нибудь утварь. Но больше всего меня умилил надувной резиновый утенок в ванне. Это надо видеть! К сожалению, скрины в данном случае - не самые лучшие помощники, ибо как раз мелкие детали на них и не заметны. А из остального стоит отметить первоклассную анимацию всего и вся, а движущихся деталей в игре немало. И, опять же,





по скринам этого увидеть нельзя. К сожалению.

По поводу графики остается добавить, что требует она довольно мощной машины. Разработчики советуют играть на компьютере не ниже Pentium 200, но если вы готовы терпеть постоянное торможение, то пойдет и P166.

Звук

Хороший звук в Enemy Infestation, его нельзя не похвалить. Большое количество актеров, «предоставивших» голоса колонистам, положительно сказалось на возможности оперативного маневрирования, поскольку в случае неожиданной атаки врага раздается не всегда одинаковое «Андер аттак!», а крик о помощи вполне определенного колониста. Если помнить, кто где находится, то совершенно не обязательно высматривать, чей там портрет мигать начал, а можно сразу, без промедления, отправиться выяснять боевую обстановку. Вообще же звука много, он разнообразный и впечатляющий. Действие каждого игрового объекта сопровождается собственным звуком отличного качества оцифровки. А вот музыка средненькая, ничего особенного, да и композиций немного.

В заключение

Думается, подведение итогов в данном случае выглядит просто условностью. Игра более чем хороша, о чем свидетельствует и высокий рейтинг. Да и будущее Enemy Infestation (в т.ч. и касательно Internet Top 100) представляется весьма радужным. Игра с таким богатством игровых возможностей, совмещающая в себе особенности X-Com, Jagged Alliance и Syndicate, оригинальная, требующая от игрока не только быстрой реакции, но и тактического мышления, да еще и с отличной графикой просто не может не стать популярной.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 8.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Андрей Алаев

ANNO 1602
Erschaffung einer neuen Welt

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	Sunflowers
Разработчик	Max Design, Sunflowers
Требуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 32 Mb RAM
Multiplayer	LAN, Modem

Сколько раз уже разработчики обращались к теме колонизации Америки - и не счесть. Причем и до, и после шедевра Сида Мейера. Из старичков можно вспомнить The Seven Cities of Gold или Gold of Americas (мотив золота, похоже, выступает определяющим). Позже выходили и Voyages of Discovery (она же Exploration) и почти хитовая Conquest of the New World. Но так или иначе, даже хит от MPS не был совершенен. Ни одна игра не рассматривала нормальный процесс захвата и освоения колоний с точки зрения метрополии, и при этом была комплексной, увлекательной и играбельной. И когда я начинал играть в Anno 1602, то в глубине души лелеял надежду, что вот оно - наконец-то. Может, хоть немецкие дизайнеры вняли моим тайным мольбам?

Не вняли, что грустно. Но игра, тем не менее, внимания заслуживает, хотя при тщательном взвешивании ее плюсов и минусов может выйти (и, увы, выходит) перевес последних.

К черту историю! Туда же географию!

Все вышеназванные игры-предшественники обходились с географией достаточно вольно. Если исторические реалии обычно соблюдались, то игровой мир обычно кроился как угодно, что, впрочем, и не страшно. Куда интереснее играть на сгенеренной заново карте, чем сто раз гонять юниты по затертому до дыр американскому континенту. Это, допустим, момент положительный. Даже в случае с Anno 1602. Хотя в ее представлении континент превратился в архипелаг разноразмерных островов. Причем острова с явно северным климатом (распознаются по соснам) располагаются вперемешку с островами с климатом тропическим (на которых растут пальмы). Это игра, это допустимая условность.

Но вот история... Обычно все было предельно просто - Англия, Испания и прочие державы, грабившие континент в действительности, существовали и в играх; разработчики старались мир выдуманный сделать похожим на мир некогда существовавший в реальности. В этом плане Sunflowers решили лишний раз не париться - государств нет. Есть «игроки» - синий, красный, белый - которые никакой связи с чем-то реальным не имеют.

Более того! Вместо долгого мучительного плавания на Запад, вместо поиска новых земель и тому подобного игроку сразу предлагается открытая карта мира, в центре которой болтаются на волнах четыре корабля. Один из них ваш, остальные - конкуренты. Вы видите все, что они делают - какое-либо подобие Fog of War отсутствует в принципе. Кстати, о вещах, отсутствующих в принципе, - метрополии нет. Ну, то есть почти нет - откуда-то постоянно прибывают новые колонисты, но в любом другом качестве (главное - как потребитель произведенных товаров) земля предков не встречается.

Долгая дорога к процветанию

Но прекращаем брюзжанье по поводу истории с географией и переходим к самой игре. Итак, это стратегия в реальном времени с сильным экономическим уклоном. Лично я ближайшим ориентиром выбрал бы Caesar (второй или третий - не столь важно). К сожалению, никакой возможности замедлить или вовсе остановить время не существует, что порой изрядно мешает игровому процессу.

Ну, да бог с ним, со временем. Хотя поначалу терять его не следует - нужно побыстрее найти подходящий остров для первой колонии. Желательно, чтобы на нем были горы (и не просто горы, а с рудной жилой) - колонистам понадобятся железо и камень. Также хорошо бы, чтобы свободного места было вдоволь. Обратите внимание - на каждом острове могут расти только три сельскохозяйственные культуры из шести, причем неравномерно. В принципе, поначалу это не сильно скажется на развитии города, но затем все, абсолютно все злаки потребуются. Собственно, главным образом из-за этого и придется основывать новые форпосты.

Итак, ваш корабль (кстати, нагруженный инструментами, лесом для первых построек и едой для первых жильцов) пристал к подходящему берегу. Немедленно возводится основное здание конторы-склада. Только в определенном радиусе от него можно располагать новые постройки, чем игроку и надлежит немедленно заняться - домики лесоруба и рыбака, несколько городских кварталов. Кстати, вышеозначенный радиус легко можно расширить с помощью рынков.

После этого начинается эпопея по удовлетворению растущих потребностей ваших подопечных. Она занимает все игровое время, и до прочих



Sunflower: издатель номер 2 в Германии, помимо игр выпускает много edutainment-продуктов. На мировом рынке пока не известна, хотя в ее активе несколько интересных, хотя и графически не блестящих, проектов. В частности, экономические стратегии Fugger II (о средневековом банковском доме), American Dream (своеобразный Pizza Tycoon), Holiday Island (и тут есть аналог - Sim Isle), и более глобальная Aufschwung Ost, в которой игрок берет на себя управление Восточной Германией.

Основной разработчик, австрийская группа Max Design, успела отметиться также приличным числом менеджеров на различные темы, включая автомобилестроение и морскую торговлю в XIX веке.

финтифлюшек, вроде войны с конкурентами, могут просто не дойти руки.

Поначалу им надо немного. Еды, церквушку под боком... Затем, что довольно неожиданно - ткань. Придется заняться овцеводством (к вопросу об историчности - не верю! Не было такого в колониях). Невзрачные хижины превратятся в симпатичные домики, у жителей повысится статус - из пионеров они станут колонистами. С одной стороны, это сулит вам некоторые выгоды в смысле налогообложения, а с другой - у них появляется масса вредных привычек, а точнее - алкоголизм и табакокурение. Статус расти дальше не будет, ежели вы не снабдите их приличным количеством вина и сигар.

Помимо чисто материальных благ, вершиной которых являются драгоценности, существуют и духовные. А раз они есть, значит они комунибудь нужны. Кому - понятно, могу даже сказать зачем - опять-таки для поднятия статуса. Сначала все ограничивается школой или домиком доктора. А потом у вас затребуют и готический собор, и театр, и университет, и (вот уж не ожидал!) - бани.

Рост ваших колоний будет постепенным. Как уже говорилось, обязательно потребуются новые острова - ведь на вашем далеко не все злаки произрастают хорошо. Большому городу требуется немало вина и табака, еды и ткани, да и рудная жила рано и поздно кончится. Из-за этого и основываются повсюду на карте «сырьевые придатки». Благо, для функционирования предприятий и сельского хозяйства не требуется рабочая сила. Нашел остров, где хорошо растет табак, плюхнул туда четыре плантации, пару сигарных мануфактур, и приплывай время от времени за товаром.

Повоевать изволите? Пожалуйста. К вашим услугам как флот (который, понятное дело, вы же своими же руками и строите на верфях), так и армия. В качестве оборонительного средства можно строить стены - крайне полезная вещь, крепкая и надежная. А если рядом еще и башню с пушками поставить - то вообще будет ого-го! Неприятелю мало не покажется.

Конечно, всегда найдется что-то, что будет мешать спокойному экономическому росту. Но на любой пожар мы ответим постройкой пожарной конторы, а на чуму - домом доктора. Хотя, разумеется, лучше принимать подобные меры до самовозгораний и нашествий черной смерти. Во избежание.

Критика недоразвитого колониализма

Сначала давайте о хорошем. В качестве хорошего я бы назвал экономическую модель - действительно комплексную и подробную. Если к стратегиям можно применять термин «нелинейная», то Anno 1602 является именно таковой. Скажем, еду (которая постепенно превратится в важнейший ресурс) можно добывать аж четырьмя способами, в зависимости от условий. В наличии - охотники, рыбаки, животноводы и крестьянство. Причем, надо заметить, что в производстве большинства товаров соблюдена как минимум двухступенчатая система. На примере все той же еды - только охотники и рыбаки сразу выдают ее как конечный продукт, что компенсируется их





относительно малой эффективностью и дополнительными проблемами - скажем, для охоты нужно сохранять большие области леса, где могла бы водиться дичь. Выращенных на фермах коров требуется доставить к мяснику, и только там они превратятся в продукты питания. А с хлебом все еще сложнее - сначала его выращивают на поле, затем нужно перемолоть зерно на мельнице и, наконец, закончить производство в пекарне.

Реализм, таким образом, выходит на вполне достаточный уровень, хотя и тут есть пробелы. Скажем, такая часто встречающаяся в играх деталь, как молочные продукты, отсутствует, и коров забивают исключительно на мясо.

Вызывает некоторое недоумение подбор промыслов. Например, наличествует производство ткани аж в двух вариантах - из шерсти овец и из выращенного на плантациях хлопка. А такой важный и традиционный для колоний пушной промысел отсутствует напрочь. Однако в остальном претензий немного - и табак, и сахарный тростник, и даже какао нашли себе место в мире Anno 1602.

А теперь о плохом в рамках выбранной тематики. Вся эта великолепная экономическая модель замкнута сама на себя. Все производимые товары служат для удовлетворения







потребностей колонистов, вместо того, чтобы вывозиться в метрополию. Причина этому уже названа - метрополии нет! Причем, что характерно, ваши конкуренты ко всем этим товарах тоже не проявляют интереса - продать-то они их готовы, а вот купить согласны в основном еду. Ну и какой же это колониализм?

Если и говорить о колониях, то ими становятся ваши вторые, третьи и прочие острова, на которых вы выращиваете культуры, недоступные на основном. С них в главный город стекаются товары предназначенные для удовлетворения потребностей ваших ненасытных граждан. И нет Европы, которая поглощала сигары и какао в реальной жизни, нет Африки, в которую вывозился ром из сахарного тростника в обмен на рабов (кстати! Эта политкорректность уже меня достала! Рабство - это гнусно, но оно реально существовало, и отрицать его в играх не следует - только Gold of the Americas была исключением). Я просто молчу о том, что колонии абсолютно никаких изделий из метрополии не ввозят за ненадобностью, что есть бред, им же даже лошади не требуются! Эти четвероногие друзья берутся откуда-то совершенно ненавязчиво. Напоминаю - в Новом свете лошади НЕ водились, их завезли туда европейцы.

Есть еще один маленький непонятный момент. Еще со времен первого Sim City всем известен бульдозер - верное средство для расчистки местности. Опустим тот факт, что местность в Anno 1602 плоская, как доска, и только изредка прерывается горами. А вот то, что очистка территории от деревьев совершенно бесплатна - это вызывает удивление. Да, снос леса или дома всегда и везде был дешев, но чтобы совсем "на халяву"? Странно. Не скажу хорошо или плохо - когда я играл, эта бесплатность у меня проблем не вызывала - но странно.

Аудио и видео

Технически все выполнено очень даже симпатично - изометрическая проекция, карта, которую можно поворачивать, и очень неплохая графика, особенно в разрешении 1280*860. Sunflowers явно вдохновились примером земляков из Blue Byte - по улицам снуют занятые работой граждане. Очень симпатично, хотя информационной нагрузки в этом - кот наплакал. Фауна представлена бродящими в лесах оленями. Будучи подстреленными охотником, они вполне натурально падают на бок и отдают концы. Раз был любопытный случай, когда на месте леса, где бродил такой вот олень, мной было засажено табачное поле. Попасшись там секунду, зверь отбросил копыта, подтвердив тот факт, что капля никотина лошадь - не лошадь, а оленя убивает наверняка.

Интро и анимационные вставки, посвященные разным важным событиям - открытию и истощению рудной жилы, пожарам и чуме - "не фонтан". Вроде ничего такого провального в них нет, но смотрятся убого.

В целом, восторгов эта игра, скорее всего, не вызовет. Складывается впечатление, что это в некоторой степени «вчерашний день». Но, думается, что снобов, которые будут свысока смотреть на результат работы немецких художников, найдется не так уж и много.

Звук застрял на вполне приемлемом среднем уровне, а музыку лично я оцениваю вообще только по одной категории - надоедает она или нет. И критерий для оценки опять-таки только один - выключил я ее в процессе игры, или нет. Ну так вот, я ее не выключал. Комментарии излишни. Похвалы и восторги, впрочем, тоже.

Итоги

Жаль. Жаль, что столь любопытная экономическая модель вложена в игру, которая не в состоянии использовать собственный потенциал. Жаль, что разработчики Anno 1602 банальнейшим образом «забили» на историю, что в конечном счете, обернулось чуть ли не полным крахом. Действо получилось довольно симпатичное и любопытное, но на серьезность господам из Max Design лучше не претендовать. Масла в огонь добавляет графика, к которой вряд ли применим забавный английский термин ground-breaking - она далеко не передовая. Да впрочем Аллах с ней, с графикой - сама игровая модель ущербна, вот что плохо! И пусть недостаток практически один - отсутствие метрополии - он, как снежный ком, наворачивает на себя все остальные.

Что я вам скажу - надо подождать Anno II. А вдруг они опомнятся и сделают выводы? Всегда не поздно исправить ошибки и вернуться к корням - ведь и Max Design, и Sunflowers всегда были в большой дружбе с историческим реализмом.

А пока... Любителям экономических стратегий, учитывая выход Caesar III и Railroad Tycoon II, и без этого есть, во что поиграть.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Александр Лашин

Populous III The Beginning

Жанр	GodSim
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Bullfrog
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, Direct3D-карта
Multiplayer	Internet, LAN, modem
	Windows 95, 98

"И сказал Господь Аврааму: пойди из земли твоей, от родства твоего и из дома отца твоего, в землю, которую я укажу тебе. И Я произведу от тебя великий народ, и благословлю тебя, и возвеличу имя твое; и будешь ты в благословение. Я благословлю благословляющих тебя и злословящих тебя прокляну; и благословятся в тебе все племена земные".
Бытие 12:1-2

Первое пришествие Populous на винчестеры PC и экраны мониторов произошло в 1989 году от Рождества Христова. И то была одна из самых революционных компьютерных игр за всю историю. Если вас действительно интересуют аспекты революционности - откройте "НИМ" №6 за прошлый год, перечитайте статью Clone&Conquer. Мы же сейчас не будем вдаваться в детальное рассмотрение такого ответвления жанра стратегий, как God Simulation, а просто скажем, что самый первый Populous совершенно справедливо считают первопроходцем жанра Симуляторов Бога. Идеи этой игры практически без изменений, но на ином техническом уровне, были реализованы во второй части, явившей миру светлый лик в 93-м. И вот теперь, по прошествии пятилетки, Bullfrog собирается в третий раз пленить наши сердца демоном Populous, проектом тем более интересным, что современные технологии позволяют сделать его реализацию вполне достойной божественной концепции. И, завершая вступительное слово, скажем: Populous III не похож на первые две части, а посему никаких сравнений, анализа процесса обучения разработчиков на их же ошибках и тому подобного, в этой статье нет. Просто есть игра, о ней и пойдет разговор.

The Beginning

Идея данной игры более чем оригинальна. Игрок выступает в роли... бога, который должен привести своих последователей к светлому будущему. Причем злобным конкурентам в светлом будущем не место - естественный отбор-с. Соответственно, кто не с нами, тот против нас и должен быть уничтожен. А игрок должен подвластному ему народу всячески помогать. Не самолично, конечно, а через шаманов, которые и диктуют вышнюю волю подопечным. Народ же будет эту волю с энтузиазмом исполнять.

Игра состоит из более чем двадцати миссий, каждая из которых разыгрывается на особой планете, где уже



прочно обосновалось какое-либо божество вместе со своими подданными. Лишние народцы, с вашей точки зрения. Боливары не вынесут двоих.

В начале миссии нам продемонстрируют мир, в котором предстоит существовать, потом мы увидим шаманиху, которая воздвигает Respawning Spot (то есть Reincarnation Site). После краткого обозрения вражеского поселения начинается собственно игра.

Социум Populous

Итак, что же мы видим после окончания вводного ролика? Шамана, пару хижин да пяток подданных (кстати, зовутся они Braves, «храбрецы»), непринужденно тусующихся вокруг. Хотя нет, неподалеку бегают, лазают по деревьям и умываются в лужах Wildmen'ы, "ничейный" народец. А раз он ничейный, значит его надо в срочном порядке обратить в истинную веру. Почему в срочном порядке? Да потому, что количество дикарей ограничено, а враг, как известно, не дремлет, активно прибирая к рукам бесцельно слоняющихся по округе Wildmen'ов. Кстати, любят эти дикари за холмами прятаться, видимо осознавая, что под началом игрока им ничего хорошего не светит. А посему надо активно крутить камерой, обшаривая все закоулки на предмет наличия прячущихся неверных. После чего, не теряя ни секунды, применять с помощью шамана заклинание Convert, превращающее дикарей в «храбрецов», готовых с этого момента исполнять волю игрока. Но пользоваться им надо аккуратно, т.к. иногда количество экземпляров Convert ограничено. К слову, доступно данное наиполезнейшее заклинание не во всех миссиях.

После отлова максимально возможного количества дикарей неплохо бы подыскать новое занятие. Скажем, построить что-нибудь. Для начала, поскольку пара хижин уже есть, воз-



Кто последний к тренеру бойцов?



ведем Warrior Training Hut, в которой ваши Braves будут превращаться в вооруженных саблей и щитом Warrior'ов. Также понадобится Temple, в котором готовят жрецов. Жрецы переманивают вражеских Braves на свою сторону. Выглядит зтот процесс довольно занятно: Braves усаживаются вокруг жреца, а он им начинает читать проповеди, попутно запудривая мозги и завешивая уши макаронными изделиями - вот она, сила религии, видна невооруженным глазом! Можно также построить Guard Post, в сущности, простой костер, вокруг которого лихо отплясывают воины. Можно задать им маршрут из нескольких костров. Следующей по списку идет Guard Tower. Как явствует из названия, зто башня, увеличивающая радиус действия стреляющих бойцов, то есть шамана и Firewarrior'ов. Последние могут стрелять файрболами, и являются одним из лучших атакующих родов войск. Позже появятся здания, производящие стратостаты, лодки и тренирующие шпионов.

Основные постройки вашего поселения - хижины, которые бывают трех видов - большие, средние и маленькие. Upgrade зтих "общежитий" проходит без участия игрока (по мере использования), в них селятся Braves (соответственно пять, четыре и три человека). Там же производится мана. Чем выше статус хижины и ее «заселенность», тем больше маны она производит. Раз разговор зашел о мане, пора плавно перейти к магии.

Magic itself is power!

Магическая система в Populous III, пожалуй, одна из самых оригинальных среди стратегий. Для примера попробуем обрисовать процесс кастования, скажем, Blast, простейшего боевого заклинания. В хижинах Braves производят ману. Но мана не лежит в одном общем pool'e, игрок волен выбирать, на какие заклинания ее расходовать, а какие подождут своей очереди. Дело в том, что заклинания не тратят готовую ману, как зто обычно бывает. После активации игроком накопления маны на данное заклятие та начинает концентрироваться, пока не достигнет определенного уровня. После зтого возникает заряд и одновременно начинает накапливаться мана на следующий. Вполне естественно, что заряды создаются тем медленнее, чем мощнее само заклинание. Количество зарядов каждого заклятья жестко лимитировано. Тренировка солдат, жрецов и шпионов также расходует ману.





■ После применения Lightning здония некоторое время кросиво горят - к морольному удовлетворению от розрушения врожеской постройки примешивоется эстетическое

«Радиус действия» шамана ограничен. Посылать файрболы через всю карту, к счастью, нельзя - придется подвести колдуна на определенное расстояние к цели. А если цель стратегически важна, как вы думаете, позволят ли вам враги свободно гонять шамана перед их бастионами и контрэскарпами? Отсюда вытекает новый злемент тактики - охрана своего колдуна и уничтожение вражеского прежде, чем тот успеет подложить свинью в виде, скажем, землетрясения.

Набор заклинаний Populous III под стать таковому в предыдущем творении Bullfrog, Dungeon Keeper, то есть не то чтобы уникален, но самобытен и гармонично вписывается в общую концепцию. Перечислим некоторые заклинания : Convert, Blast, Lightning, Invisibility, Swarm (насылает на врага тучу зловредных насекомых), Earthquake и Tornado. О действии тех или иных видов ворожбы можно догадаться по названию. На последующих стадиях игры список заклятий невероятно расширится, среди прочих появятся Огненный Шторм (очищающий огонь на вражьи полчища), Вулкан (извержение с доставкой на дом), Выравнивание Почвы (терраформирование в целях расширения доступных для строительства площадей), Созывание Призраков (моральный настрой вражеских воинов быстро падает до нуля и переходит в область отрицательных величин). В многопользовательской игре наличествует заклинание Create Wildmen, которое, как явствует из названия, создает нескольких дикарей; заклятье весьма полезное ввиду ограниченности людских ресурсов.

Помимо заклинаний, есть еще такие занятные штуки, как Stonehead, Totem Pole и Vault of Knowledge. Первая содержит мощные заклинания в ограниченном количестве и там может помолиться рядовой гражданин, Totem Pole (тотемный шест, примерно как у североамериканских индейцев) может помочь, например, в преодолении водных или горных преград и также доступен всем, а в Vault of Knowledge доступ открыт только шаману, сам же он содержит очень мощное заклинание или открывает секрет постройки, например, Firewarrior Training Hut, в которой производятся уже упоминавшиеся Firewarriors. Магические ресурсы упомянутых сооружений, к сожалению, ограничены, и после нескольких «использований» данные источники мудрости иссякают.

Все ушли на фронт

Рано или поздно разгорится военный конфликт с соседями - сами понимаете, стратегия. Для начала, в качестве превентивной меры, неплохо бы запастись заклинаниями. Перед

схваткой проводим "артподготовку", применяя Lightning и Tornado, а потом ваши доблестные витязи приветствуют выползающих навстречу врагов. В организации теплой встречи участвует и шаман, который хорош не только умением кастовать, но и тем, что в бою на раз выносит одного, максимум - двух, Warriors (самые слабые бойцы). Впрочем, если врагов больше двух, то лучше во избежание несчастных случаев отвести чародея на безопасное расстояние. Если колдуна ухлопают, то это вовсе не означает Game Over - один из ваших Braves назначается новым шаманом, появляясь на Reincarnation Site. Миссия проиграна только тогда, когда кандидаты в шаманы совсем кончатся. К слову, ввиду ограниченности людских ресурсов после неудачной боевой вылазки почти всегда приходится перезагружаться. В чем прослеживается определенное сходство боевых действий в Populous III с тактическими дебютами Myth. Что, согласитесь, можно только приветствовать.

Кстати, население Populous очень не любит купаться по причине неумения плавать. Нет, нырять они умеют, но вот выныривать - увы. Отсюда вытекает еще один новый элемент тактики - метким выстрелом Blast отшвырнуть врага в ближайший водоем, который и станет его (врага) последним пристанищем. Кстати, именно потому так важны стратостаты и лодки, что они позволяют почти без проблем миновать водные преграды и мудро зайти в тыл врага.

И все-таки она вертится!

Игровой мир детально проработан. Как вы помните, уже в Total Annihilation земля была сделана в 3D, но Bullfrog пошел в этом плане еще дальше. Земля в Populous III круглая! Теперь ее можно как угодно вращать и поворачивать, а вдобавок (впервые в стратегиях) появился и горизонт. Мало того, по нажатию правой клавиши мыши на minimap'е камера «отъезжает» от поверхности и взору игроков предстает шарообразная планета, которую тоже можно вращать. Вот так изящно решен вопрос передвижения на большие расстояния, ибо по minimap перемещаться на другое полушарие не очень-то удобно. Все неодушевленные объекты - здания, деревья - трехмерны. Сами же человечки составлены из спрайтов. Нельзя сказать, что эти изображения самого высшего качества, но смотрятся они довольно-таки неплохо, особенно после тварей из Dungeon Keeper, пугавших народ некоторой расплывчатостью форм и довольно крупными пикселями.

Движок Populous III достаточно пожилой, от Magic Carpet (он же использовался в Dungeon Keeper), но он основательно доработан для соответствия современным реалиям. Реализована поддержка Direct3D, использование которого изрядно улучшает и без того прекрасную графику. Также весьма украшает игру использование отдельного набора текстур, ландшафтов и объектов для каждой планеты (см. выше). То есть, вы никогда не увидите, скажем, елок в пустыне. А сами текстуры просто великолепны, иначе и сказать нельзя! Да и трехмерные модели не обделены полигонами и радуют глаз.

Созданию неповторимой атмосферы и колорита (что, надо сказать, всегда удавалось Bullfrog) способствует большое количество мелких приколов и оригинальностей. Более всего впечатляет выделение группы юнитов. Их необходимо обвести контуром, но это не просто цветная линия... С неба исходит поток божественного света, оставляющий на земле освещенное пятно. Разрушение вражеских построек тоже сделано весьма необычно:



■ Вот такие у них посты охраны. Зато с танцами



ваши подданные стремительно заваливаются в дом, после чего тот начинает ходить ходуном, постепенно разваливаясь по бревнышку. Файрболы, молнии, заклинания Порабощения, Невидимости и Неуязвимости выглядят просто бесподобно. Впрочем, помнится, и Dungeon Keeper прославился во многом благодаря своим потрясным lighting-эффектам.

Что интересно, игровой интерес абсолютно не зависит от наличия/отсутствия внутри системного блока трехмерного ускорителя. Да, графика без акселератора смотрится чуть хуже, но в Populous III главенствует именно игровой процесс. И это несказанно радует.

Звуки древности

Не подкачал и звук. Есть все, что положено и даже немного сверх того. Вопли раненых и атакующих, мистическое бормотание шамана, шумы, сопровождающие построение и разрушение зданий - на высшем уровне. Музыка - просто бесподобно! Твердая десятка. No comments.

А вы знаете?...

...что Populous III более чем на год запоздал с появлением на свет? По прошлогодним заявлениям Bullfrog, игра должна была выйти еще осенью-зимой 97-го. Совершенно очевидно, что повторяется история с Dungeon Keeper, также почтившего нас своим присутствием где-то на восемь месяцев позже официально объявленной даты релиза. Однако эта заминка пошла только на пользу почти шедевральному творению Bullfrog. С Populous III произошло абсолютно то же самое. Что может быть лучше произведенной на качественно новом уровне реинкарнации игры, создавшей жанр!

Игровой интерес ●●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●●●●●●●
Оригинальность ●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.3

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Warhammer 40000
Chaos Gate

Михаил Рахаев

Жанр	Пошаговый тактический симулятор
Издатель	SSI
Разработчик	Random Games
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Multiplayer	До 4-х человек по Internet
	Windows 95

Рассказывая об игре, в основу которой положена вселенная Warhammer 40000 (иногда пишут Warhammer 40k), невольно теряешься. Как-то неуютно ощущаешь себя в тени могущественной империи игрушечных солдатиков. Казалось бы, что стоит переиначить на электронный лад классную настольную wargame и получить стратегический хит. Но нет, соблазнительная мысль о том, что за счет одной лишь лицензии на популярную вселенную можно вывести в люди не слишком удачную игру, привела к краху не одно перспективное начинание. У каждого жанра свои законы. Отдавая дань уважения вселенной-прародительнице, не хотелось бы все же получить игру «по мотивам», не представляющую никакой самостоятельной ценности. Будет ли так в нашем случае?



Именитый родственник

Знатоков настольной игры Warhammer 40000 среди наших соотечественников не много. Но, так или иначе, хотя бы благодаря "Навигатору" (см. №4 за этот год), представление об этом чуде капиталистической мысли мы уже имеем. Это действительно хорошая база для компьютерной игры. Богатейший монстрятник, детальнейшие правила ведения боя, сбалансированные в сотнях настольных сражений характеристики, отточенный дизайн, неисчислимое разнообразие вооружения — всего этого даже слишком много для одной стратегии. Это целый мир, отдаленный от нас, по уверениям его создателей, более чем сорока тысячами лет.

Будущее. Космос. Доблестные десантники в бронированных скафандрах занимаются истинно мужским занятием — смертоубийством на территории различных суверенных планет в бескрайней вселенной. Противостоят им не менее доблестные монстры, порожденные параллельным миром Хаоса. Отличительной особенностью именно серии Warhammer 40000 является малый масштаб битв, в которых с каждой стороны участвует в среднем по 15-20 бойцов и минимальное количество военной техники. Это и предопределило стиль игры. Пошаговый (походовый) тактический симулятор на уровне отделений (squad level, то есть группами по 5-6 человек, в сумме не больше взвода) в изометрической проекции. Мы это называем «в стиле X-Com».

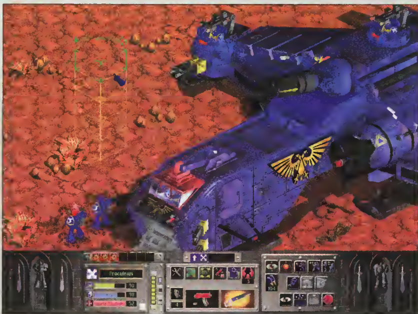
Первое впечатление

По первому впечатлению игра очень напоминает Diablo. Другой жанр, другое время, но сходство — есть. Все дело в сюжете. В далекой галактике злой демон Цимран (Zymran) замышляет что-то очень нехорошее. Он явно не прав, но об этом пока не знает. Мы, выполняя миссию за миссией, поможем ему прозреть, а заодно спасем мир от гибели. Лорд-демон, демоны рангом пониже, темные культы Хаоса, зловещие ритуалы. Жуть. Музыкальное оформление выполнено в напряженном готическом стиле. Впечатляет.

В итоге получилась чрезвычайно интересная смесь: космические десантники ловят Diablo на просторах вселенной. Это ж надо такое придумать! Хотя для полного соответствия все-таки не хватает мрачности. Игра каким-то образом переняла от настольного Warhammer'а его игрушечный характер. На поле боя атмосфера прямо-таки домашняя, совсем не страшная. Статичная картинка, веселая раскраска бойцов, мирный неторопливый обмен любезностями и пожеланиями долгих лет жизни, прощальные речи подстреленных друзей и врагов, ласковые подсказки игроку (мол, перезаряди ружье, милый, не порть людям праздник). Идиллия. Только музыка по-прежнему тревожит душу, напоминает о благородной миссии спасения вселенной. Но ее ведь можно отключить. И что получается? Игрушечные космические десантники ловят игрушечного Diablo на просторах вселенной... Оригинально. А видеоролики между миссиями, кстати, вполне космические. Далекие галактики, звездные корабли... Сделаны добротно, но без особого вдохновения.

Расстановка сил

Мы воюем на стороне Империи. Мы – Хорошие. В нашем распоряжении элитный взвод из 50 отборных вояк и небольшое количество техни-





ки. Перед нами — 15 обязательных миссий и сколько угодно необязательных, используемых для повышения боевого опыта и приобретения ценных трофеев. Называется взвод — Ultramarines. Как зто точно перевести, не ясно. То ли «Суперпехотинцы», то ли «Ультрамариновые». И в самом деле, большинство бронекостюмов имеют ярко-синюю, то есть ультрамариновую окраску. Командиры отделений (сержанты) надевают еще красную шапочку. Не хватает только мишени на груди и неоновой вывески за плечами «Я люблю тебя, жизнь!» Наши враги тоже не лыком шиты. Они — ярко-красные и с очень симпатичными рожками. Но на самом деле зто Воины Хаоса, нехорошие, жутко злые ребята, но для простоты можно звать их «красными». Синие против красных — чем не “Зарница”?

Экономической модели в игре нет. Подготовка к миссии начинается в красивом величественном зале, где мы получаем задание. В боковой комнатке набираем команду — максимум из 20 человек, — затем в другой комнате зкипируем их доступным обмундированием. Следующий шаг — выбор вспомогательной техники, если таковая в миссии предусмотрена. На этом подготовка заканчивается, пора в бой. После боя — подведение итогов, раздача наград, подсчет статистики и накрутка характеристик отличившимся героям. Всего имеется 10 характеристик. Они вполне обычны для походовых тактических симуляторов: число единиц времени, сила, меткость, лидерские способности и т.д.

Все манипуляции по подготовке к сражению оформлены очень стильно. Жалко только, что лица солдат закрыты шлемами, а имена у всех очень однообразные, на латинский манер. Брат Меркуриус, брат Уран264ус и т.д. Но в остальном — просто блеск. Особенно красив процесс выбора зкипировки. Шикарные бронированные скафандры, большой выбор оружия. Для каждого случая приготовлена своя картинка, всегда можно наглядно увидеть, как вооружен боец. Разнообразие зкипировки уступает оригинальному Warhammer'у (кто в зтом сомневался!), но все же внушает уважение. Тяжелые пушки и ракетницы, огнеметы, автоматы, пистолеты, различные гранаты (не менее 10 видов), холодное оружие, аптечки, сканнеры и прочее.

Доступность того или иного оружия определяется не только наличием его на складе, но и типом отделения. Отделение состоит из 5 человек, всего, значит, в Ультрамариновом взводе 10 отделений, а если точнее — только 8, еще 10 человек являются «спецами» и стоят особняком. Всего существует 4 типа отделений и 5 дополнительных «профессий», для каждого случая определен свой базовый набор вооружения, который можно потом видоизменить сообразно своим предпочтениям. Ниже перечислены типы отделений и специализации солдат взвода.

Отделение «Терминаторов» (TERMINATORS): сверхтяжелая хорошо защищенная пехота. Ходячие танки. Для них доступно самое мощное оружие, неподъемное для обычного десантника, а также набор холодного оружия. Как вариант присутствует возможность полностью уподобить их рыцарям, выбрав щит и меч, или можно, как в Heretic, отдать предпочтение перчаткам, метающим молнии. Шик. Кстати, в Терминаторы берут только ветеранов, имеющих боевую награду Crux Terminatus.

Тактическое отделение (TACTICAL MARINE): основная рабочая сила. Стандартные доспехи и стандартная зкипировка: автомат и кинжал. Разрешено и более тяжелое вооружение, но только одному человеку из пяти. Во взводе 5 тактических отделений.

Штурмовики (ASSAULT MARINE): быстрые и мобильные десантники с реактивными ранцами. Способны в мгновение ока преодолевать огромные расстояния. Непроходимых мест для них не бывает. Вооружены пистолетами и различным холодным оружием: топорами, мечами, пилами и т.д.

Тяжелая пехота (DEVASTATOR MARINE): отделение, практически полностью повторяющее тактическое, но с доступом к тяжелому вооружению для двух человек.

Капитан (CAPTAIN): командир взвода. Опытнейший боец с мечом и плазменным пистолетом.

Капеллан (CHAPLAIN): что-то вроде замполита, духовный лидер с уникальным оружием под названием the Crozlus Arcanium.

Аптекарь (APOTHECARY): военврач (двое на взвод). В бою без помощи аптечки лечит раненых товарищей.

Техник (TECH MARINE): зтот «лечит» машины. Во взводе двое техников.



Библиотекарь (LIBRARIAN). Это уже слишком. Библиотекари на тропе войны! Спасайся кто может! Только вот на самом деле зти библиотекари — сильнейшие псионики, колдуны попросту говоря. В бою могут использовать различные заклинания. Всего предусмотрено 22 заклинания. Такое в тактических симуляторах встретишь не часто. Чрезвычайно ценные солдаты, всего — 4 человека на взвод.

Как можно убедиться, арсенал предоставляется игроку достаточно разнообразный. А еще есть техника, обогащающая своим присутствием некоторые миссии.

RHINO: десантный корабль, вмещающий 10 обычных солдат или 5 Терминаторов.

PREDATOR: «Хищник» — усиленная модификация RHINO.

LAND SPEEDER: быстроходная

двухместная летающая машина.

DREADNOUGHT: огромная машина смерти. Управляется обреченными, чьи тела навеки вмонтированы в рубке. Печальная судьба...

Противоположная сторона, «красные», представлена не менее внушительной ратью. Частично зто только вариации уже перечисленных типов, частично — уникальные монстры. Например, первыми врагами на нашем пути будут Культисты (CULTIST) — зомбированные люди. Эти без рожек и не красные. Детальное описание Воинства Хаоса отложим до лучших времен, отметим лишь, что хотя по характеристикам и вооружению оно во многом копирует Ультрамариновых, к дизайну никаких претензий нет. Баланс сил тоже соблюден.



Боевые будни

Еще один колосс, в тени которого неизбежно окажется Warhammer 40000: Chaos Gate, — зто уже упоминавшийся X-Com. Сам принцип походового тактического сражения целиком списан с зтой незабвенной игры. Интерфейс, в принципе, тот же. Внешний вид — очень похож. Карты в игре многозтажные, состоят из 7 уровней, что очень здорово, но иногда сильно запутывает. Сохранилась старая болезнь изометрической проекции — периодическая невозможность разглядеть загороженных препятствием людей.

Графически все выполнено на среднем уровне, или даже чуть ниже среднего. Но вот что действительно вызывает одобрение и восхищение, так зто модели солдат и их анимация. Рекламные заверения о 40 различных движениях для каждого юнита не врут. Правда, многие восприняли их не совсем правильно. Нет, в самом управлении десантниками нет ничего сверхсложного. Шаг, бег, приседание, стрельба, использование инвентаря — все как обычно. Но каждое возможное движение детально и красиво анимировано. Бегают люди как и подобает бегать в скафандрах — неуклюже, но внушительно. Стреляют, зффектно вскинув оружие. Приседают плавно и натурально. Картинно покачиваются, приняв на грудь порцию свинца. Для каждого юнита, для каждого используемого оружия предусмотрен свой набор анимаций. Тут, пожалуй, гораздо больше, чем 40 движений. Единственным недостатком, общим для всех игр такого типа, является неестественность поворотов на месте. Что же они вертятся, будто их на кол насадили!? Впрочем, зто уже придирки. Только не включайте максимальную скорость движений — так ничего не разглядишь.

Впечатление тактические битвы оставляют очень приятное. И не только благодаря прекрасным моделям. Тут есть многое из того, чего очень не доставало в X-Com. Использование холодного оружия, молниеносные перелеты на реактивных ранцах, заклинания, подключение различной техники, специализации бойцов, наличие на картах рычагов и кнопок... Если еще учесть наличие редактора миссий, возможность сетевой игры и другие приятные вещи, то получается очень даже здорово.

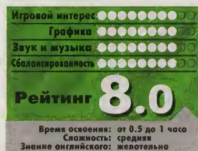
Звук вполне приемлемый. То, что надо. Утомляют только велеречивые сентенции, которые любят отпускать наши Ультрамариновые. Последний писк моды: перед выстрелом произнести что-нибудь типа «Приготовься к смерти, злодей!». А потом промахнуться. Тьфу.

Замечания к AI, конечно же, имеются. Это уж как водится. Сам стиль игры как-то не располагает к сложным тактическим изыскам, хотя вроде и режим походовый, и время подумать есть. Когда грубые парни в бронекостюмах сходятся и палят друг в друга почем зря — не до хитрых комбинаций. Враги обычно всем скопом валят по направлению к нам. Иногда, если кого-нибудь подстрелить, немного отступают, но потом снова идут вперед. Отдельным индивидуумам назначается роль «снайперов». Они сидят на месте, никуда не сходят и только стреляют. Некоторые патрулируют определенную территорию. Вот и все хитрости. Правда, в сбалансированности игре не откажешь, а на каждого нашего остолопа, лезущего на рожон и не заботящегося о прикрытии, рано или поздно найдется пушка помощнее, убивающая с одного раза. Поэтому все же приходится быть осторожным и беречь своих людей. Но в целом изрядная доля тупости будет наблюдаться во всех миссиях.

Судьба игры

Подытоживая все хорошие и не очень хорошие слова, сказанные в адрес Warhammer 40000: Chaos Gate, еще раз отметим, что в игре кроме тактических сражений ничего больше нет. Она не покушается на лавры таких монстров, как X-Com или Jagged Alliance. То, что наш взвод постепенно будет набирать опыт и обзаводиться новым оружием — зто только отголоски их стратегического великолепия. Тут уместнее сравнение с такой игрой, как Incubation. А, как известно, Incubation хоть и не стала культовой, но все же понравилась многим и многим. Важно, что сами тактические битвы и подготовка к ним выполнены качественно.

Скорее всего, фортуна будет благосклонна к очередному Warhammer'у. Игра найдет поклонников и наверняка завоюет популярность. У нее есть неоспоримые достоинства, нет явных провалов, и главное — она сможет занять свою нишу на игровом рынке и даже, если повезет, основать новое жанровое направление. Получился тактический симулятор, легковесный, многими чертами действительно схожий с игрой в солдатики, но в то же время продуманный, сбалансированный и интересный.



SIMULATION • SPORTS



Алексей Медведев

MiG-29 Fulcrum

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	NovaLogic
Разработчик	NovoLogic
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200 MMX+, 3Dfx, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPloy

Именно эту игру я ждал с нетерпением. Во-первых, потому что ее создала любимая мною Novalogic. Во-вторых, потому что речь в ней идет о нашем самолете. В-третьих, потому что я видел скриншоты. В-четвертых, я играл в демку F-16 от Novalogic, которая использует новый полигональный движок, на котором создан и Mig-29 Fulcrum. Эта демка заставила облизываться и потирать руки в предвкушении, потому что я верил, что с МиГ-29 будет то же самое и даже лучше. Но, наконец, игра у меня, первый полет, первая победа, первое поражение и много-много времени, проведенного с удовольствием. Итак, MiG-29 Fulcrum!

Наша игра

Может вам покажется немного странным, но начну я свой рассказ со... звука. Еще в пресс-релизе я вычитал, что разработчики обещали использовать оригинальные звуки бортового речевого информатора. Так что увидев в настройках игры надпись о включении русского языке я не был удивлен. Удивлен я был после. Оказалось, что на русском языке звучали не только предупреждения информатора, но и все переговоры! Поверьте, очень приятно, когда в «ненашей» игре слышна родная речь. Причем все диалоги не звучат как издевательство над русскими, нет, все тексты написаны очень грамотно и полностью соответствуют настоящим переговорам летчиков. «Озерновский, я трехсотый...» Эта игра для нас!!!

Это пожалуй первая игра (ну кроме, конечно, созданных у нас, в России), которая никоим образом не ущемляет русских. Я бы даже сказал, что она насыщена уважением к российским ВВС. Конечно, «железный занавес» пал давно, но создавалось впечатление, что зарубежные разработчики до сих пор так и осознали этот факт. И тем приятнее играть в MiG-29 Fulcrum.





Насколько я помню, МиГ-29 до настоящего времени удосуживался только участи дополнительного самолета в симуляторах, на котором, в лучшем случае, можно было полетать в многопользовательском режиме. Novalogic решила исправить эту ошибку и надо сказать, что получилось у нее неплохо. Да что уж неплохо, тянет на твердое “хорошо”. Ну, а теперь - обо всем по порядку.

Интерфейс

Про интерфейс можно просто сказать одно слово, и я уверен, что вы его поймете. Стандартный. Некоторое оживление может вызвать кнопочка, после нажатия которой вы увидите видеоролик, рассказывающий о самолете МиГ-29. О том, какой он замечательный и все в таком духе. Видео, если честно, так себе, не очень.

Графика

Насчет графики можно однозначно заявить, что на данный момент это самый красивый авиасимулятор из находящихся в продаже. Соперничать с ним может только F-16 Multirole Fighter, который сделан на точно таком же движке. Даже F-15 от Jane's несколько уступает и по качеству текстур и по красоте спецэффектов.

Сразу бросается в глаза факт, что туман располагается именно там, где он и должен быть, то есть в низинах. Не вдалеке, чтобы скрыть тормознутость движка, а именно внизу, в ущельях. Поверьте – это очень красиво. Текстуры поверхности великолепно отрисованы. По мере приближения к поверхности на основные текстуры поверхности накладываются дополнительные и в результате получаются не размытые аляповатые пятна, а вполне прилично выглядящие изображения земли. Пожалуй, MiG-29 Fulcrum – это первый авиасимулятор, в котором земная поверхность одинаково хорошо выглядит с любой высоты. Дымные шлейфы, взрывы, разлетающиеся осколки – все представлено на современном уровне. Модели самолетов выполнены очень прилично, можно наблюдать, как работают воздушный тормоз, закрылки или как выпускаются шасси. К сожалению, очень трудно рассмотреть модели вражеских самолетов – бои проходят в основном на больших дистанциях, а если завязывается ближний воздушный бой, то времени на то, чтобы любоваться прелестями просто не остается. Единственный способ рассмотреть врага – это включить соответствующую камеру.

Мелочь, а приятно

Что больше всего нравится к игре? Конечно, это отношение к мелочам. И Novalogic потрудился здесь на славу. Например, вы в задании должны сопровождать группу бомбардировщиков Ту-95. Так вот, при взлете вы увидите, как эти бомбардировщики стоят на стоянке, а если полетаете над аэродромом то увидите как они один за другим поднимаются в воздух. И таких мелочей очень много. Создается впечатление реальности происходящего. Определенную атмосферу также создают радиопереговоры во время полета.

Пожалуй, самый запоминаемый момент – это как работает ПВО противника. Разрывы зениток в небе с характерным бухающим звуком. Класс!!!

Зачем воевать

Разработчики позаботились об однопользовательской игре и предлагают вашему вниманию 20 одиночных и 40 “кампанейских” миссий. Первая кампания заставит вас и вашего ведомого защищать Родину на Дальнем Востоке от собственных же собратьев, которые вздумали установить новый порядок. Не столько странен сценарий сюжета, сколько вооружение повстанцев. Это и F-7, и EF-2000, и “Миражи”... Вроде со своими воюем, а летают черт знает на чем...

Следующие кампании переносят нас в Африку, Азию, Таджикистан и Сербию, куда нас направляет наше правительство в помощь. Хорошо хоть

так! Видимо за рубежом еще верят, что мы можем воевать.

За что надо любить и не любить одновременно

Больше всего Novalogic ругают (любители всего "настоящего"), и любят (любители всего "игрушечного") за ее уникальный подход к самому процессу «симулирования». Для первых труды разработчиков из Novalogic не более, чем аркада. Для вторых нудный процесс самозабвенного и тяжелого пилотирования не вызывает энтузиазма, а вот красивый воздушный бой вызывает восторг. Начиная с великого Команча Novalogic шла своим путем, и надо сказать, что и MiG-29 Fulcrum создан в том же неповторимом стиле. Те, кто не считает себя асом и те, кто является таковым, могут одновременно получать удовольствие от игры, притом, что нет никакой возможности переключать уровни сложности. Как это возможно? Да очень просто! В каждой миссии есть основные (primary), вторичные (secondary) и дополнительные (bonus) задания. Для того, чтобы миссию засчитали достаточно уничтожить только основные цели. Выполнить основное задание достаточно просто, и под силу даже новичку. Уничтожение вторичных и дополнительных целей приносит лишние очки и может вызвать затруднения даже у опытных пилотов. Надо отметить также, что после выполнения основного задания нет необходимости сажать самолет, что также не может не понравиться новичкам, а вот бывалым виртуальным пилотам посадка на аэродром принесет дополнительные очки.

В процессе прохождения миссии возможна дозаправка топливом и вооружением, для этого необходимо сесть на свой аэродром.

Видно невооруженным взглядом, что летная модель сильно изменилась. MiG-29 приближается к «академическим» авиасимуляторам! Разработчики обещают, что машину можно свалить в штопор, но мне это так и не удалось. Но вот получилось после совершенно непонятного маневра заглушить один из двигателей. Правда буквально через секунду двигатель опять заработал, но сам по себе это наводит на некоторые хорошие мысли. Очень хорошее впечатление оставляет учет влияния загрузки самолета. Тяжелый самолет менее маневренен и тяжело управляем. Также учитывается высота полета и погодные условия. На малой высоте на полном форсаже самолет начинает очень сильно трясти – это неповторимое зрелище заставляет задуматься о нелегкой судьбе военного летчика.

Но не все так хорошо. Серьезные нарекания вызывает модель повреждений. Если быть совсем корректным, то она практически отсутствует. При попадании первой ракеты повреждение выбирается случайным образом (по крайней мере мне так показалось). Следующая попавшая ракеты разносит самолет вдребезги. Плохо.

Плохо также реализован режим навигации. Точнее, опять-таки никак не реализован. Посадка на аэродром производится без использования посадочных устройств, а при заходе на полосу с не той стороны вообще появляется аркадная надпись «Wrong way», как будто это какая-то Need for Speed. Очень плохо.

Кабина выполнена не очень удачно, но на современном уровне. Неудачно в том смысле, что основной вид на кабину практически неинформативен из-за того, что нельзя рассмотреть детали. Существует также вид, показывающий ИЛС, которым и приходится в основном пользоваться. Клавишами дополнительной клавиатуры переключаются экраны, показывающие приборы. Не очень удобно, если учесть, что СПО (станция оповещения об облучении) находится там же. Жалко, но все надписи в кабине и на ИЛС выполнены на английском языке. Да, забыл, кабина самолета полностью идентична кабине настоящего истребителя.

Не может не радовать тот факт, что радиолокатор показывает только те цели, которые он видит. С другой стороны, существует традиционный Novalogic'овский читеровский полупрозрачный экранчик, который может показывать не только цели, но и ракеты. К счастью он легко отключается.

А на десерт вам - вот такой факт: основным консультантом этой игры был Юрий Приходько – летчик-испытатель самолета МиГ-29, кстати, он один из тех, кто озвучивал на русском эту игру.

Как нужно воевать

Искусственный интеллект врагов не вызывает ни сильных отрицательных эмоций, ни сильных положительных. В своей основе враги играют роль пушечного мяса, с которой они вполне справляются. Я не заметил, чтобы супостаты активно маневрировали и уходили от пущенных вами ракет. Но, в свою очередь, это не мешает и им запускать ракеты по вам с максимально возможного расстояния.

Уходить от ракет просто необходимо. Пассивные средства РЭБ, сами по себе, не помогают абсолютно, так что противоракетные маневры становятся жизненной необходимостью. И надо сказать, что мне это нравится.

Из авиационной пушки противник также легко сбивается, причем достаточно правдоподобно. Не с первого снаряда, но и не надо выпускать в него весь боезапас. Плохо только, что ваш ведомый обладает врожденным косоглазием и у него практически нет шансов сбить противника из пушки.

И еще раз про звук

Помнится в начале статьи я восторженно писал про звук. Теперь я буду его ругать. К сожалению, эта игра озвучена не "профессиональными программистами", а, что еще хуже, профессиональными летчиками. Хотя конечно я не знаю, что в данном случае хуже, но согласитесь, что фраза "Я 200-й. Сбит. Зафиксируйте мои координаты" должна звучать по меньшей мере отлично от "Цель поражена". Судя по этой игре можно сказать, что русские летчики – это самые летчики из всех летчиков. Говорить так спокойно, когда тебя только что сбили может только робот, но уж точно не человек. Но даже не смотря на это слушать русскую речь ОЧЕНЬ приятно.



Ради чего она делалась

На самом деле Novalogic не такая уж белая и пушистая. Эту игру она создала не для того, чтобы вы сто раз спасали африканские племена. Нет, все гораздо проще. Эта игра - первый симулятор российского самолета, которая будет поддерживать Integrated Battle Space. И уже сейчас в стройные ряды виртуальных пилотов F-22 Raptor вливаются пользователи двух новых игр – F-16 Multirole Fighter и MiG-29 Fulcrum. 120 человек одновременно могут поучаствовать в сетевой битве. Все на IBS! Покажем этим буржуинам, кто тут страшный!

Мнение

Что же можно сказать в итоге? Лично мне игра ОЧЕНЬ понравилась, и я советую поиграть в нее всем, независимо от того, нравятся вам авиасимуляторы или нет. Любители «настоящих» симуляторов могут и не принять эту игру, так как она не дотягивает по навороченности до Су-27 Фланкера. Но любители просто хороших игр, я уверен, ее полюбят.

Игровой интерес ●●●●●●●●●○
Графика ●●●●●●●●●○
Звук и музыка ●●●●●●●●○○
Реализм ●●●●●●●●○○

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Алексей Медведев

F-22: Total Air War

Жанр	Авиасимулятар
Издатель	NovaLogic
Разработчик	NovaLogic
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200 MMX+, 3Dfx, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay

Я уверен, что группа разработчиков Digital Image Design (D.I.D) известна всем поклонникам авиасимуляторов. Их игра F-29 Retaliator стала «классикой» жанра, сколько она покорила сердец пользователей 286-х персоналок! А TFX, EF-2000 стали достойным продолжением великой предшественницы.

Могу себе представить как мучаются руководители компаний выбирая очередную «жертву» для воплощения в авиасимуляторном жанре. Сколько уже было F-15, F-16, F-18 и т.п. и т.д.! Всего несколько самолетов, а сколько раз они уже были воплощены в играх! С того момента, когда министерство обороны США приняло решение о принятии на вооружения нового самолета F-22, выигравшего тендер у многочисленных претендентов, каждая уважающая себя игровая компания считает своим долгом выпустить хотя бы одну игру про этот самолет. А для некоторых компаний, в число которых входит D.I.D., с выпуска одной игры все только начинается. Не так давно компания выпустила новую игру F-22: Total Air War, которая является продолжением F-22: ADF, предыдущей игры, выпущенной той же компанией.



Визитной карточкой Digital Image Design является полное отсутствие заставок и тому подобных "излишеств". Так что вполне естественно, что и данная игра не является исключением. Пара скупых коллажей, несколько кнопок - вот и все что можно сказать про интерфейс. Нет, нет, интерфейс не плох, он даже гораздо лучше, чем в некоторых других симуляторах. Может я слишком требователен, но мне кажется, что жанр авиационных симуляторов неоправданно консервативен. Что мешает разработчикам создать красивый анимированный интерфейс? Право, эти кнопки уже надоели!

Только не подумайте, что меня интересует антураж игры больше чем сама игра. Как и любой другой любитель виртуальных полетов я интересуюсь в новой игре прежде всего другими вопросами. Насколько корректна летная модель или правильно ли смоделировано бортовое радиоэлектронное оборудование. Так что давайте об этом и поговорим.

Игры, ставшие эталоном в жанре авиационных симуляторов (Су-27 Flanker SSI, F-15 Jane's), создают у игрока впечатление, что он управляет настоящим самолетом. Ожидание срыва или перегрузки держит в постоянном напряжении. Так должно быть! На мой взгляд F-22: Total Air War такого впечатления не создает. При больших углах атаки никаких срывов не происходит, то ли оттого, что F-22 настолько крутой самолет, то ли оттого, что упрощена летная модель. Скорее всего, последнее, так как в Су-27 Flanker этот момент реализован очень хорошо. Посадка на F-22 также очень проста, достаточно всего лишь грохнуться на взлетно-посадочную полосу с определенной скоростью. В целом летную модель можно охарактеризовать как неплохую, но и только. С таким же успехом это мог бы быть и любой другой самолет. Нет изюминки в управлении, нет ощущения настоящей машины.

Сколько игр про F-22, столько и вариантов моделирования БРЭО. Причем каждая игра, естественно, разработана при участии консультантов, разработавших настоящий самолет и протестирована настоящими летчиками. Но что характерно, у всех этих игр бортовые электронные машины выводят совершенно различные изображения... Может каждая игра выпускается по мотивам оригинальных модификаций F-22? Не так давно я летал на F-22 в игре Israeli Air Forces, которую создала Jane's, сейчас вот летаю на D.I.D.'овском. Самолет, вроде, одинаковый, а такое ощущение, будто между ними вообще нет ничего общего. Типичный пример - активная цель на ИЛС (индикатор на лобовом стекле) отображается в IAF - прямоугольником, в F-22 Total Air War - треугольником в кружочке; МФД (многофункциональный дисплей) в IAF двухцветный, в Total Air War многоцветный. И так далее... Как говорится, сколько людей, столько и мнений. Как только мне, уважаемые читатели, удастся полетать или хотя бы посидеть в кабине настоящего F-22, я первым делом сообщу вам, как же там все на самом деле выглядит.



F-22 - это самолет, который создан по технологии Stealth, которая позволяет ему при определенных условиях быть невидимым для радиолокаторов противника. Правильное применение этой возможности включает в себя целый спектр различных мер, таких как отключение активных радиоэлектронных устройств или полет по определенному маршруту. Короче говоря, если вы рассчитываете быть невидимым для противника, то забудьте об активных режимах работы радиолокатора и прочего оборудования. В вашем распоряжении только пассивные средства - навигационное оборудование, станция оповещения об облучении и кое-что еще.

Радиолокатор имеет шесть режимов работы. Точнее режимов работы всего пять, а последний, шестой является автоматическим, т.е. просто выбирается наиболее подходящий в данный момент времени. В первых трех режимах нельзя, например, применять оружие, так как локатор не работает на излучение, и, следовательно не позволяет головкам самонаведения захватить цель. Можно сказать, что данный момент в игре реализован весьма правдоподобно. Но вот экран, на котором отображается текущая цель и ее ракурс, меня просто расстроил. Нет такого на настоящем самолете! Нет, и в ближайшем будущем не будет!

Довольно интересно запрограммирована посадка самолета. Вместо традиционной глиссадной метки, выводимой в виде двух полосок, в этой игре рисуются прямоугольники, составляющие коридор для посадки. На сколько я знаю, в настоящее время разрабатываются аэродромные устройства, которые лазерами будут рисовать в ночном небе нечто подобное.

При выключенном радиолокаторе

вашими глазами и ушами являются самолеты дальнего радиолокационного обнаружения. И этот факт хорошо проиллюстрирован в F-22 Total Air War. Вам предоставлена возможность не только выполнять команды, передаваемые с самолета ДРЛО, но и самому побыть на месте оператора этого самолета. Как некоторые тренировочные миссии, так и определенные миссии из кампаний позволяют вам при нажатии на клавишу ESC переместиться в экран тактического планирования миссии. Из этого экрана вы также сможете вернуться обратно в кресло пилота. За громким и величественным словосочетанием «тактическое планирование миссии» скрывается всего лишь возможность щелчком мыши указать цель для выбранного звена. Управлять довольно удобно, но совершенно неинтересно. К счастью, в этом режиме есть возможность ускорить время, а то ожидание выполнения вашего очередного задания может затянуться на неопределенный срок.

Теперь пару слов о графике. Начнем, пожалуй, с главного. Voodoo поддерживается. На Pentium 166 MMX с первым Voodoo можно спокойно играть в режиме 640x400. Почему такой странный видеорежим? А у D.I.D. много чего странного! Есть еще возможность включить 800x600, но игра начинает подтормаживать. Для тех, кто не держит у себя в квартире монстров и тому подобную нечисть, ничего не остается, как использовать программный рендеринг.

После некоторого времени, проведенного за игрой, я понял, что не увижу ничего кроме нескольких коричневых текстур земли. После еще некоторого количества времени я увидел зеленый цвет и был немало удивлен, но, что самое смешное, эти новые текстуры в точности повторяли те коричневые. Что ж, художники, видимо, не слишком сильно заработались... В целом земля выглядит достаточно добротно, но не более. Одинаковые текстуры быстро надоедают и появляется время посмотреть, что же еще есть красивого. А есть вот что. Качественно сделан виртуальный кокпит. Кнопки дополнительной клавиатуры переключают экраны приборов, и любую кнопочку можно нажать с помощью мышки. Некоторые хитрости, такие как переключение режима автопилота, доступны только в кокпите и никак не продублированы клавишами клавиатуры. Внешняя камера имеет несколько положений и позволяет поглазеть на ваш аппарат со стороны. Любимый всеми разработчиками эффект линзы (lens flare) возникает только при включенной внешней камере и не виден, когда мы сидим в кабине. Мелочь, а приятно! Очень хорошо, даже можно сказать отлично, сделаны в игре облака. Которые перестали быть просто текстурами, которые всегда где-то сверху и куда-то ползут! В F-22 Total Air War облака есть явление физическое и визуально наблюдаемое! При полете в облаках вы наблюдаете, то, что и должны наблюдать. Поднявшись выше уровня облаков, вы, естественно, ничего кроме них не увидите.

Как и все предыдущие игры D.I.D., F-22:Total Air War является симулятором ради симулятора. Объясняю. Кампаний много - аж 10 штук, но отличаются они лишь уровнем сложности. Нет, сюжет конечно какой-то есть, но в него можно даже и не вникать. Опять какие-то террористы и еще что-то. Интереса ради посмотрел, что там про нас. Ну вот, Россия тоже будет с кем-то воевать. Бред... Мало того, миссии полностью генерируемые случайным образом. В конце каждой миссии выдается, что прошло столько-то часов и сбито столько-то самолетов. И никакого развития сюжета, ничего даже подобного. И что в результате получилось? Симулятор ради симулятора. Совершенно неважно зачем летать и убивать кого-то, а важен сам факт! Не знаю, как это понравится вам, а лично мне не очень. Миссия защиты самолета ДРЛО превращается в многочасовое побоище, в котором после поражения очередной волны противника вам хватает времени долететь до аэродрома и загрузить новую порцию ракет. Я подозреваю, что так летать можно долго, но у меня нет столько терпения. Да, кстати, не дай Бог вам все надоест не на аэродроме! Миссию не засчитают, даже несмотря на то, что вы на этом аэродроме уже тысячу раз дозаправлялись.

Это одна из немногих игр, в которой тренировочные миссии мне понравились больше чем кампании. В некоторые тренировочные миссии (не все, далеко не все!) играть действительно интересно. Например мне понравились задания посадить самолет с различными отказами: гидравлики, одного двигателя, электрики.

В игре есть возможность записать все ваши маневры и потом, в легкой и непринужденной обстановке, разобрать по косточкам. Экран разбора полетов выглядит не очень привлекательно и поэтому не вызвал у меня никакого желания испытать его в деле. Еще одним атрибутом игр, созданных в D.I.D., является, как бы это помягче сказать, странная музыка в стиле ambient. Хотя я, конечно, зря обижаю один из моих любимых стилей. Лично у меня получасовое звучание одной и той же ноты не вызывает никаких положительных эмоций. Все же, композитора я бы на их месте поменял. К тому же, в наше время Pentium'ов II, 3D-акселераторов, Sound Blaster'ов Live! и Dolby Surround звуков MIDI-музыка в играх как-то морально устарела. Есть о чем призадуматься, господа D.I.D.'овцы!

Звук в игре есть, можно сказать совершенно точно. Как ревет настоящий двигатель F-22 я не слышал, может похоже на звук в игре, а может и нет. Впрочем, как и в любом другом симуляторе, звук достаточно стандартный и ничем не выдающийся.





Для тех, кто любит воздушные бои с живыми оппонентами, создан многопользовательский режим. Вы можете полетать вместе с друзьями используя модем, нуль-модем, локальную сеть или Интернет.

Очень красиво и зрелищно реализован демо-режим. Долго можно сидеть и наслаждаться мастерским переключением камер, показывающих самые интересные моменты воздушного сражения. Вот где программисты постарались!

Подводя итог: состряпан неплохой, ничем особенно не выдающийся симулятор, одинаково подходящий как для новичков так и для бывалых пилотов, с добротной графикой, в меру сложными, но не очень интересными миссиями, с "не отяжеленным" управлением самолетом. В общем, если вы любите авиационные симуляторы, если вам уже надоело играть в Су-27 или F-15, если вам нечем скрасить ожидание Су-27 Flanker 2.0, то попробуйте. Может понравится, вроде особенно разочаровываться нечем.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Реализм	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.9

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Леонтий Тютелев

Grand Prix Legends

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Sierra Sports
Разработчик	Papyrus
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-ускоритель
Multiplayer	Сеть, модем
	Windows 95, 98

Я как думаю? Если уж такая серьезная компания как Papyrus взялась за воссоздание столь необычных для нас автогонок первой Формулы образца шестидесятых, то необходимо было доводить начатое до конца. А то что получается? Все вроде на месте. Трассы – как в те времена – опасные и скоростные. Внешний вид болидов вызывает у знатоков ностальгию. Электроники в обслуживании соревнований никакой... НО! Нет возможности в нужный момент вы-



лезти из улетевшего на обочину болида, выкатить его на трассу (как сделал зто некогда папа столь известного сегодня Дзмона Хилла – Грзхем) и устремиться к победе. Такие вот дела... Впрочем, думаю вы поняли, что я шучу. И какие бы то ни было придирки в нашем случае неуместны. Результат более чем годовой работы дотошных симуляторщиков из Papyrus заставит снять шляпу даже самого придирчивого фанатика автогонок. Grand Prix Legends – игра высшей пробы.

Лаконично

Чего никогда нельзя требовать от Papyrus, так зто красивого, напыщенного интерфейса, богато сдобренного многочисленными изюминками и «наворотами» (как зто получается, например, у EA Sports). Все предыдущие творения зтой известной и безумно популярной в узких кругах (здесь) и среди широких слоев населения (за океаном) компании привычно огорошивали игрока предельно простым и функциональным меню. Не стал исключением из правила и рассматриваемый случай. Простой интерфейс, исполнен в спокойных тонах и даже не озвучен (об анимации молчу).

В самом начале игры нам предстоит выбрать себе команду из предложенного списка. Среди прочих не совсем знакомых названий можно обнаружить относительно недавно «скончавшийся» Lotus и процветающую ныне Scuderia Ferrari. Далее необходимо выбрать себе уже готового пилота (у знатоков истории первой Формулы наверняка случится инфаркт от восторга) или вписать в аналы собственное имя. В общем, традиционно.

GPL предлагает нам несколько весьма стандартных вариантов соревнований. Это тренировка, быстрая гонка, разовый Гран-при и сезон. Программисты предусмотрели несколько уровней сложности и степеней повреждения болида. Сочетание зтих параметров делает время, которое будет затрачено на полное совершенствование всех приемов и навыков в зтой игре просто бесконечным. Но зто уже отдельный разговор...

Неброско

Дрожащими пальцами мы определяемся с необходимыми установками, чтобы поскорее попробовать долгожданное творение. И вот мы, наконец, на трассе.

Открывающаяся глазам картина является вполне логичным продолжением того, что «показали» нам в основном меню игры. Умеренные, неяркие текстуры (возможно - фотореалистичные), минимум второстепенных объектов, плоские люди и деревья вдоль дороги. Все зто, тем не менее, оставляет крайне благожелательное впечатление. Эти, стандартные на первый взгляд, компоненты так грамотно и органично взаимодополняют друг друга, что получается очень и очень самодостаточная картинка (особенно при максимальной детализации :)).

Отдельного упоминания заслуживает внешний вид болида. Вот тут разработчики не стали себя ничем ограничивать и «оторвались». Каждый узел гоночной машины предстает перед глазами играющего во всей своей красе. Сколько потрачено полигонов на отдельно взятый болид – загадка небольшая. Очень много.

Интересным представляется «виртуальный кокпит». Кабина трехмерная, можно посмотреть в разные стороны (если начистоту – функция абсолютно бесполезная), видны угловатые руки гонщика. Не понравилось, как двигается руль – дергано. Раздражает. Руки, кстати, при желании можно убрать. В целом же, проводить время в трехмерном окружении, гораздо интересней и удобней, нежели за плоской панелью. Ну, а остальные «фишки» отнюдь не новы. Перемещения камеры при торможении, ускорении и поворотах мы видели уже давно (вспомните TOCA).

В опциях есть функция динамического освещения, но явных изменения она в игру не привносит – так, по мелочам.

Забегая вперед, отмечу, что довольно сложная и продвинутая физическая модель игры отрицательно сказывается на скорости графики. Так, на рекомендуемой конфигурации при средних установках вам не удастся выжать из движка более 25 кадров в секунду. И зто при том, что картинка выводится как широкозкранный фильм.

Трудно

Итак, Papyrus свершили локальную революцию в жанре автосимуляторов, реализовав в своем творении раздельно просчитываемую физическую модель каждого колеса. Давайте посмотрим к чему зто привело.

На самом деле все очень просто. Добавилась еще одна степень реалистичности и управлять болидом теперь сложнее. Как никогда острым и насущным стал вопрос о приобретении руля. Прочитайте предыдущее предложение еще раз. Это не просто слова. Управлять такой машиной без баранки – сущая мука. Трудно и неприятно – зто доказывает практика. Да, и сами создатели настоятельно советуют нам обзавестись рулем, прежде чем начинать играть в GPL. Сначала даже простой пологий поворот становится для игрока настоящим испытанием, а попытки выровнять курс при выходе из виража приводят к неминуемому заносу, который можно назвать контролируемым лишь с очень большой натяжкой. Чтобы научится хорошо управлять старой формулой без руля – с геймпада или клавиатуры – нужна вечность. Утрирую, конечно, но в зтом есть доля истины.

Но вернемся к теме физики. К примеру, вы ошиблись в выборе траектории, и два колеса оказались вне относительно ровной поверхнос-

ти асфальта. Эти колеса продолжат движение по грунту, обладающему меньшим коэффициентом сцепления, – возникнет логичное стремление машины свернуть, причем вполне обратимое. Нужно лишь вовремя предпринять необходимые меры. Сбросить газ и мягко вернуть болид на асфальт. Ну, а теперь вспомните, что получалось в других симуляторах. Правильно, машина немедленно впадала в занос или же ехала, как ни в чем не бывало. Можно привести еще несколько примеров, демонстрирующих преимущество подобного моделирования.

Еще одна небольшая деталь. На этот раз она касается переключения скоростей в ручном режиме. Теперь при повышении значения передачи вам придется отпускать газ, иначе за тот небольшой промежуток времени, пока гонщик передвигает рычаг, двигатель наберет ненужные холостые обороты и ускорение будет не столь эффективным. Почему-то привыкаешь к этому новшеству очень быстро (возможно, потому что оно соответствует навыкам повседневного вождения).

Papyrus предложили игрокам гибкую и достоверную систему настроек болида. Вот тут можно экспериментировать сколько душе угодно. Я не стану перечислять те компоненты, которые можно подвергнуть отладке. Это уже не раз делалось и никаких «черных дыр» вы тут для себя не откроете.

Хорош алгоритм повреждений. Аварии и столкновения впечатляют. Когда на прямой, на скорости 300 километров в час, происходит чуть заметное касание колесами двух машин, последствия могут оказаться самыми разными. Возможно, «прокатит», а может гонка будет для вас окончена. «Все как в жизни» – фраза избитая, но емкая.

Ну и еще немного добрых слов в адрес Papyrus. На этот раз по поводу искусственного интеллекта. Лихие гонщики шестидесятых. Не этим ли сказано многое?.. (Интересная деталь – если вас не устраивает поведение компьютерных оппонентов, то вы можете произвести необходимые изменения в файле, отвечающем за действия AI (gpl_ai.ini)... если, конечно, разберетесь.)

Надолго

Когда выходят такие произведения, невольно начинаешь грустить по ушедшим временам. Вспоминаются годы, когда релизы не обрушивались на головы игроков таким необузданным и практически нескончаемым потоком. Когда появившаяся стоящая игрушка становилась ценностью на долгие месяцы... Но индустрия стремительно набирает обороты. Множество красивых и лихих аркад, которые страдают от переизбытка цветных взрывов, потрясающих спецэффектов, дикой скорости и прочего современного добра вытесняют серьезные творения. Эти игры «на один день» не так притягательны, как hardcore-симуляторы, которые требуют долгого и пристального изучения, терпения и серьезного подхода. В которых однажды неверно выбранная траектория, или запоздалое торможение могут поставить крест на победе в чемпионате. Но, не перевелись еще серьезные издатели и умные игроки. Пусть не так часто, но подобные творения все же выходят. Думаю, не надо быть оракулом, чтобы предсказать долгую жизнь творению Papyrus. Многие люди до сих пор находят удовольствие от игры в Grand Prix 2. Уверен, что и Grand Prix Legends ожидает подобная участь.







Buggy

Леонтий Тютелев

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Gremlin Interactive
Разработчик	Gremlin Interactive
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3D-ускоритель
Multiplayer	LAN
	Windows 95, 98

Для чего создаются маленькие автомобили на радиоуправлении? Для того чтобы «взрослые дети» и «просто дети» могли в них поиграть, воображая, что подвластна им настоящая машина. Получается некое подобие симуляции (не виртуальной) – если у вас нет настоящего «багги», приобретайте уменьшенную копию и гоняйте до потери пульса, не рискуя при этом собственным «здоровьичком». Но человеку не свойственно останавливаться на достигнутом. А программисты из Gremlin – именно люди и ничто человеческое им, как ни странно, не чуждо. Логика в данном случае проста. Если есть соревнования игрушечных автомобилей на дистанционном управлении (а они действительно есть), необходимо создать симулятор этих самых соревнований, ибо его еще не было и идея нова. Сказано – сделано. В итоге Gremlin Interactive предлагает нам вполне оригинальный симулятор симулятора, который, тем не менее, является простенькой, можно даже сказать, детской аркадой.



Полезные чекпойнты

Итак, в нашем всецелом, ничем не ограниченном пользовании оказываются очень симпатичные, буйно раскрашенные шустрые автомобильчики на пульт-управлении. Цель у нас одна – обогнать незадачливых оппонентов на мультяшных, фантастических трассах и стать первым номером, в списке виртуальных



водителей. Вы скажете просто, стандартно, надоело. В чем-то я с вами, конечно, согласен. Но. Аркады обладают какой-то специфической притягивающей аурой. Если, разумеется, выглядят достойно. Есть в них что-то такое, что заставляет в десятый раз проезжать по досконально изученной уже трассе и снова радоваться удачно использованному бонусу. И Buggy по всем категориям вписывается в стандарты подобных игр. Но закончим зто отступления и обратимся к игре.

Вы знаете, я пришел к мысли, что произведение Gremlin все же можно назвать симулятором :) , но с аркадными элементами. Все дело в том, что радиоуправляемые машинки ведут себя и в реальной жизни так, как зто происходит в доброй половине аркадных автогонок. Эти пластиковые конструкции довольно шустро разгоняются, весело сталкиваются и затем мирно разъезжаются. Они также очень элегантно и резво прыгают на ухабах и не имеют тормозов (вместо зтого сразу включается задний ход). К этому рецепту программисты добавили лишь неизменный атрибут всех аркад – бонусы и возможность «подправлять» положение машины в воздухе. Получилось очень даже ничего.

Отдельно стоит остановится на системе полезных примочек к автомобилю, ибо в рассматриваемой игре она весьма необычна и удобна. Был сделан очень интересный ход. Бонус вы получаете только в том случае, если успешно минуете ворота чекпойнта, расположенные на левой или правой стороне трассы. В принципе, если вы не желаете пересекать их - не пересекайте, катитесь себе дальше. Но тогда не сетуйте на нечестную игру со стороны компьютерных оппонентов, которые промчатся мимо вас не бешеной скорости или ошарашат какой-нибудь гадостью. Поэтому не забудьте свернуть с вашей траектории и пополнить запас гипер-ускорением, временной неуязвимостью или чем-нибудь еще.

По мере успешного продвижения в чемпионате вам будут дарить более мощные и красивые автомобили, которые, несомненно, добавят вам мотивации для дальнейших подвигов.

В игре наблюдается необходимость смены машины, так как баланс таких показателей как вес и управляемость делает некоторые модели более подходящими для определенного трека.

Внимательные игроки наверняка найдут на каждой из трасс потайные уголки и повороты, позволяющие сократить маршрут. В общем, будьте наблюдательны.

Не отдых для глаз

С самого первого взгляда на интерфейс, который не является таковым в общепринятом понимании зтого слова (надо ездить, как в «Дальнобойщиках»), понимаешь, что внешняя оболочка творения будет, по меньшей мере, необычной. Так оно и получается. Я не припомню более «кислотной» игры, посвященной автомобилям. Даже старина Pod отдыхает. Сумасшедшая палитра, представляющая собой взрывную смесь желтого, зеленого, оранжевого, синего и красного цветов с присущими им оттенками не оставит равнодушным даже самого отпетого дальтоника. Похоже, над игрой трудились представители новой волны дизайнерского искусства, и получилось у них действительно оригинально.

Куда не брось взор, всюду встречаешь крайне «неспокойные» тона. Будь то текстуры вашего багги или рисунок на стене. Стиль, одним словом, выдержан. Это не минус, хотя, возможно, кому-то и не понравится такая смелость.

Игрушка очень богата на спецэффекты, основой которых выступает цветной динамический свет. Все зто мы уже не раз видели, однако, лично я не могу долго оставаться равнодушным, когда из-под колес машинки вырываются снопы ярких искр, а кончик антенны заливается разноцветным свечением. Лепота!

Gremlin снова на коне?

Похоже, у Gremlin дела идут на поправку. Компания в очередной раз издает хорошую автомобильную игрушку. Пусть Buggy и не Motorhead. Пусть проще, пусть не так стильно, менее играбельно и графически не столь совершенно... Но. Своя изюминка у зтого произведения есть. Игрушка хоть и незатейливая, однако, очень приятная как «на ощупь», так и «на глаз». Даже если расчет делался на детскую аудиторию, зто произведение способно понравится не только «маленьким любителям спорта»... и обязательно понравится.



Леонтий Тютелев

Stunt Truck Driver

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Mattel Media
Разработчик	Semilogic Entertainment
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM, Windows 95

В далекой стране Америке есть компания Mattel. Работают там очень серьезные дяди и тети, которые занимаются очень несерьезными делами. Они делают игрушки. Разнообразные красивые игрушки, которые стоят на красиво освещенных витринах, приковывая к себе жадные взгляды вечно неудовлетворенных детишек. Особенно хорошо у компании Mattel получается серия Hot Wheels. Это наборы сборно-разборных дорог, по которым забавно пускать маленькие красивые машинки. Такие чудо-треки изобилуют дерзкими виражами, ужасными пролетами и мертвыми петлями. В них очень любят играть маленькие мальчики. А какое же отношение имеет все это к нашей теме, теме компьютерных развлечений? – наверняка спросите вы, пытливый читатель. С удовольствием отвечу. Все дело в том, что упомянутая уже не раз компания издала «симулятор» игрушечных дорог и машинок, назвав его красиво - Stunt Truck Driver.

Привезли игрушки (ролик)

Маленькому мальчику привозят много разноцветных коробок, на которых, кроме надписи Hot Wheels разобрать практически ничего невозможно. Парнишка на радостях начинает строить дороги. Он прокладывает их везде, в каждом уголке своего дома. На кухне, в ванной и туалете, в детской. И вот, когда домишко начинает напоминать уменьшенную копию Диснейленда, ребенок, наконец, успокаивается. Он откупоривает следующую партию коробок, и на свет появляются прелестные автомобили. Им предстоит ездить по плодам дизайнерского порыва ребенка...

Но тут приходите вы, даете мальчугану подзатыльник, вырываете из детских ручонок пульт и... извините, я увлекся. Событий, описанных в последнем предложении в ролике не было – играет лишь мальчик. Но перипетии сюжета нам ясны...

Детский восторг

Конечно, попытки создать подобные игрушки, а вернее трассы предпринимались с давних пор. Из последних творений мне вспоминается отвратный Whiplash и до жути оригинальный Wipeout. И вроде компоненты те же: мертвые петли, прыжки с множественными переворотами вокруг своей оси, скорость. Однако все по-другому. Может быть, подход создателей тех творений был неправильным. Чтобы как-то оправдать наличие на треках участков, пройти которые можно было лишь абстрагировавшись от всех законов физики, авторы выдумывали технологичное будущее, футуристические пейзажи... Все оказалось гораздо проще. Взглянуть на вещи по-иному смогли программисты из Semilogic. Они просто обратились к теме игрушек, и все получилось само собой.

В маленьком мире другие скорости. Другие законы физики, если хотите. Но если взглянуть на него изнутри, от открывшейся картины захватит дух. Когда я впервые сел за Stunt Truck Driver, у меня чуть не случился нервный припадок (хотя человек я, в общем-то, спокойный – так утверждают некоторые очевидцы). Настолько веселой оказалась игра. Ну, вы только вообразите. Большая рука (это тот самый мальчик) кладет на полотно трассы машину, которая со старта набирает бешеную скорость, и нет никакой возможности затормозить. Все трасса огорожена удерживающими авто бортиками. И их наличие действительно целесообразно, ибо эти дороги очень уместно будет назвать «американскими горками».

Вы несетесь вперед, внезапно машину поглощает резкий поворот, потом следует прыжок в неизвестность. Порывы ветры уносят автомобиль в попутном направлении, и вдруг, после серии кульбитов, перед вами открывается продолжение трека. Остается только успеть подкорректировать положение машины в воздухе, иначе будет авария. Дальше – больше.

Внезапно возникает удирающая крыса и бегущий за ней кот (активный бэкграунд). Вы попадаете в сеть мышиных лабиринтов, абсолютно не понимая, куда направляться дальше. И так далее, в подобном духе. Маленькая квартира выглядит большим и сложным мегаполисом, а игрушечный автомобиль – монстром автомагистралей. Главное ведь что – правильный подход...

Верной дорогой идете...

Очень интересно исполнена графика. Единственным аналогом ее является, по-моему, MegaRace 2. В той игре нашим взорам предлагались очень детализированные, натуральные «задники». Достигался такой эффект за счет того, что бэкграунды были заранее прорисованы. То есть графика была как бы трехмерной, а на самом деле таковой не являлась. В нашем случае все выглядит примерно так же. Только отсутствие тормоза и задней передачи лишь упростило для авторов задачу. Проще говоря, мы смотрим «мультик», демонстрирующий несущуюся прямо на нас дорогу, и единственным управляемым элементом тут является машина. Фактически она стоит на месте, а мы лишь вовремя нажимает необходимые клавиши, чтобы войти в поворот или избежать внезапно возникшего не пути препятствия.



У такой реализации есть свои плюсы и минусы. К первым можно причислить довольно интересную картинку без присущих 3D графике углов и вывалившихся полигонов. К числу же недостатков отнесем пикселизованность, отсутствие поддержки акселераторов, линейность (если подобный термин будет позволительно применить по отношению к автогонкам) движения и ряд других, менее значимых просчетов. В целом же, следует признать избранный авторами вариант предпочтительным, так как он наиболее точно передает атмосферу игрушечности в игрушке (чем не каламбур?).





Поле чудес

В игре есть два варианта соревнований. Первый заслуживает упоминания. Это подобие чемпионата, где соревнуетесь вы исключительно с собой. За определенное количество «жизней» необходимо пройти n-ное число трасс, открыв при этом спрятанные. За каждую пройденную трассу – суперприз – автомобиль.

Вы еще не забыли, что игра имитирует конструктор. Тогда должны были догадаться, что из набора деталей вы сумеете создать свой собственный дорожный шедевр. Правда, пролегать он будет по темной комнате и никаких котов и собак на заднем плане вы не обнаружите...

Ну а если попытаться сформулировать заключительную идею, то надо будет сказать, что игра получилась действительно необычная, но не долгоиграющая. Когда первый восторг уляжется, повторно садиться за нее не возникает желания. Но вот посмотреть разок действительно стоит.

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●○○○○

Рейтинг 6.1

Время освоения: до 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Леонтий Тютелев

Nascar Racing 1999 Edition

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Sierra
Разработчик	Popyrus
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D - ускоритель Windows 95, 98

США, где-то в Техасе, 10 октября 1998 года, 12 часов 46 минут

Отец управлял комбайном, напевая какую-то старинную песенку в стиле "кантри". Бенджамин сидел рядом и, от нечего делать, ловил, а затем садистски убивал жирных американских мух. Небольшая горстка трупиков уже лежала на "торпеде" их потомственного комбайна. А впереди простиралось необъятное поле кукурузы, растения, которое, по Никите Сергеичу, являлось одной из составляющих успешного продвижения к коммунизму. Солнце стояло в зените, было жарко и на редкость скучно. Внезапно прямо перед комбайном выросла фигура матери семейства. Лицо ее было перекошено нечеловеческой улыбкой, а в руке женщина зажимала какую-то пеструю коробку. Отец своевременно и грамотно притормозил "ручником". Комбайн, взвизгнув покрышками и, описав красивую дугу, остановился в пяти сантиметрах от тела привыкшей к подобным трюкам женщины. Мужчины степенно извлекли свои тела из чрева "железного коня" и подошли к Дороти. "Что случилось?" - осторожно поинтересовался отец. Вместо ответа мать издала победоносный клич и уверенно потрясла в воздухе коробкой. Только тут Бенджамин различил, что за надпись красовалась на блестящей глянцевой поверхности. Сначала паренек увидел слово Sierra, затем Papyrus, и, наконец, Nascar 99. От неожиданности юноша чуть было не потерял сознание. Чтобы устоять на ногах, он ухватился за рукав отцовой куртки. Потрясение было слишком велико:



Возвращение овалов

Да, действительно, потрясение оказалось настолько велико, что я до сих пор нахожусь в некоем подобии шокового состояния.

Появился Nascar. Нежданно и негаданно. Причем, явно не третий (информацию смотрите в "Навигаторе" за номером 12), явно не тот, что должен был выйти вослед Grand Prix Legend и продемонстрировать нам очередные достоинства нового сверхреалистичного движка Papyrus. Это некий гибрид второй части, с учетом тех требований, что предъявляются сейчас ко всем игрушкам. Из которых (требований) выполнено лишь одно, - поддержка технологии 3Dfx. В остальном же перед нами старый добрый Nascar2, практически не претерпевший изменений.



Вообще, сразу становится ясно, что данное произведение является лишь тривиальным "сборником дополнительных миссий" к столь популярной за океаном игре, причем изрядно запоздавшим. Все тот же лаконичный, несколько видоизмененный, интерфейс, те же игровые возможности. Впрочем, есть одно существенное дополнение. По "культовым" овалам теперь дозволено погонять на неком подобии грузовиков, разумеется, адаптированном для подобного рода соревнований.

Признаюсь честно, Nascar'ом я никогда серьезно не увлекался (но все же играл одно время), однако достаточно и нескольких минут игры, чтобы понять, что физическая модель игры "остановилась в своем развитии". Разумеется, она не плоха, однако ни о какой раздельной физике четырех колес заикаться не приходится. В общем, по сравнению со второй частью изменения произошли минимальные и ничего нового и незабываемого вы в этой игре для себя не найдете.

Единственным приятным моментом в этом произведении для меня была и остается возможность самостоятельной раскраски кузова автомобиля. Признаюсь честно, она отняла у меня времени больше чем все остальное в этой игре.

Ужасное возвращение овалов

Итак, к чьей-то неминуемой радости внедрена поддержка семейства ускорителей от компании 3Dfx. Хорошо это или плохо? На первый взгляд, однозначно хорошо. Разве какой-либо игре помешали световые эффекты, полупрозрачные текстуры, сложные трехмерные объекты, четкие эффекты тумана, пыли или дыма. Цветной свет, в конце концов. Нет, не помешали. Однако у про-





граммистов из Papyrus даже с Voodoo получилось плохо.

Почему? Да только потому, что ни одного пунктика из оглашенного выше списка в данном творении по большому счету нет. Есть только чрезмерно размытые текстуры, да и улучшенное быстродействие. В целом картинка напоминает первые эксперименты программистов с аппаратным ускорением, не вызывая никаких ностальгических чувств по тем, уже ушедшим временам. Вид на трассу убог и уныл. И лишь пестрые модели автомобилей как-то сглаживают гадкое впечатление от страшной графики. Как не трудно догадаться, невыразительный, "деловой" звук является лишь логичным дополнением к неприглядной картине. Все на твердую "троечку" по десятибалльной системе.

США, где-то в Техасе, 10 октября 1998 года, 24 часа 46 минут

Вот уже на протяжении десяти часов игрового времени семья Джонсонов находилась у своего потрепанного четырнадцатидюймового монитора. Красными глазами отец с матерью жадно следили за тем, как сын нарезает 67 овальный круг. Бенджамин уверенно держался на восемнадцатой позиции, реально претендуя на место в десятке. Позади осталась и четырехчасовая раскраска автомашины в цвет американского флага и кропотливая настройка болида под особенности одного из национальных овалов. Уже стали историей 70 кругов тренировки и, тем не менее, успешно проваленная отцом квалификация. Люди в тесной комнатке жили игрой и верили, что размытый и убогий мир Nascar'a реален. Они были по-своему счастливы:

P.S. Скажите мне, много ли вы сумеете назвать недавних релизов, где необходимо было воспользоваться опцией Sound Setup? Nascar Racing 1999 Edition относится к почетному списку подобных творений.



The Robot Club

Ян М. Масарский Plague aka J. Pestilence

Жанр	Симулятор роботоконструировония
Издатель	Learn Technologies Interactive
Разработчик	SouthPeak Interactive
Требуется	Pentium 75, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 32 Mb RAM Windows 95, 98

"Я – робот. Я – робот. Я – робот..."
Древнесоветская кинематографическая мантра

Концепция

В этой игре вам предстоит конструировать роботов. И ничего сложного в этом нет, по крайней мере в рамках данной игры. Сложности и прелести заключаются в программировании сконструированных вами роботов, так как управлять ими непосредственно вы не можете. Точно, программировании. 80 процентов читателей переворачивают страницу, остаются те, кто мечтает стать Джоном Кармаком. Только спокойно! По завершении этой игры вы им не станете.

Язык программирования, который используется для наставления ваших жестяных детищ на путь истинный, прост как три копейки. Или как Visual Basic, кому что ближе. Игровой процесс заключается в выполнении различных заданий посредством разнообразных





технических приспособлений. После навешивания этих самых приспособлений на корпус вашего чудо-пылесоса, оснащенного микропроцессором «ПЕНЬ'tium», вам предстоит объяснить гиганту кибернетического мышления, что, собственно, ему надо с ними делать.

Каждая деталь обладает рядом «условий» и «функций». Программа робота состоит из «заданий», которые, в свою очередь, состоят из «инструкций». А инструкции состоят из «условий» и «функций» тех приспособлений, что имеются у робота в наличии. Понятно? Зачем издеваюсь? Ну ладно, вот вам пример.

Модель – робот-жена; задание – встреча пьяного мужа. Для выполнения этого задания снабжаем робота: часами, сенсором движения, сенсором запаха, рукой-со-сковородкой, PC-скрипером и женской грудью объемом 3 кубометра (2 шт.). Пишем инструкцию: применить сенсор движения для определения наличия мужа в помещении. Если таковое обнаружено, смотреть значение часов. Если значение находится в диапазоне от 0:00 до 7:00, применить сенсор запаха для обнаружения запаха перегара изо рта. Если таковое обнаружено, применить руку-со-сковородкой для удара мужа по голове. Если запах перегара не обнаружен, применить PC-скрипер для проигрывания файла «опять_по_бабам_шлялся!.wav». Выигрышное условие выполнено, миссия закончена.

Теперь понятнее? Программирование весьма простое: если условие истинно, сделать то-то. То есть если вам надо добраться до в темноте до бутылки водки, то вы пишете такое задание: если в комнате есть водка (встроенное условие сенсора водки), включить средство передвижения (функция), использовать сенсор водки в качестве руля (функция сенсора). Так вот, комбинируя условия и функции разных примочек вы и достигаете цели. И все это было бы весьма интересно кабы не...

Реализация

А она... Обучающие игры никогда, в общем, не были кассовыми коммерческими проектами, но когда перейдена грань между малобюджетностью и халтурностью... Игра занимает 11 Mb на диске. И это не минимальная инсталляция. Эта полная, не считая заставок. Вот, собственно, что я увидел.

После просмотра логотипов разработчиков и издателя я внезапно обнаружил себя идущим по школьному коридору. Пройдя мимо актового зала, где кто-то выступал, я спустился по лестнице в какой-то подвал, где увидел пятерых подростков, склонившихся над чем-то. «Ширяются», – подумал я, и тут же на мою персону обратили внимание. Меня сразу засыпали вопросами на тему как я сюда попал, как долго я здесь нахожусь, учили ли меня стучать, когда заходишь в помещение и т.д. Потом одна из трех девиц разродилась взглядом человека, у которого месяц назад украли часы и прокричала, что она меня знает, и что я новенький в их школе. Я попытался объяснить, что я, мол, статью пишу, но те слушать не стали. Последующие монологи пятерки открыли мне, что они вот как раз и есть этот самый The Robot Club, из-за которого весь сыр-бор. То есть это клуб не самих роботов, а тех, кто их конструирует. Все вышеописанное происходило в виде паршиво оцифрованного видео.



Затем я увидел меню. Меню как меню – бывает и хуже. Далее последовали тренировочные миссии, посредством которых я научился премудростям, которые пытался объяснить вам. Пройдя их, и еще несколько «посвящающих» миссий, я вроде как стал шестым членом клуба. Суть же одиночной игры заключается в том, чтобы шестерить пятерке юных дегенератов :) на протяжении еще 20-ти с чем-то миссий, конструируя роботов для всяких унизительных заданий, типа собрать какой-то мусор, выгулять собаку и т.д. Выполнения заданий происходят на абсолютно двухмерном экране, на котором корявенько так двигаются спрайты с одним-двумя кадрами анимации, представляющие вашего робота и окружающие его объекты. Графика sux, короче. Музыка, при всей своей ненавязчивости, не обладает главным достоинством музыкального сопровождения – ее нельзя выключить. То есть можно, но вместе со всем остальным звуком. А тогда не услышишь, что тебе втирают вундеркинды в брифингах к миссиям. Непродуманно как-то. Есть также нарекания к интерфейсу, но, в общем, и так ясно, что реализация подкачала.

Multiplayer. Трудно сказать, есть он или его нет. Суть в том, что вы конструируете и программируете робота для дуэли с другим роботом. Строго говоря, другой человек для этого не нужен. Multiplayer немного веселее одиночной игры, как ему и полагается, но не улучшает игру кардинально.

Вот вроде и все, что можно сказать про The Robot Club. Переходим к финалу.

Классификация

Классифицировать данный продукт можно как очередную неплохую идею, погребенную под халтурностью исполнения. Есть неплохие моменты, ребята (вундеркинды) довольно симпатичные, но в целом игра катит разве что для младшего дошкольного возраста (который исключается из-за того, что игра вся на английском, а без него понять что-либо довольно сложно). Так что лучше освоить какой-нибудь реальный программный язык и написать на нем что-нибудь полезное.




RPG
ADVENTURE

Chaos Mage
chaos_mage@geocities.com
http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/3876

Advanced Dungeons&Dragons

Хотелось ли вам когда либо изменить ход сюжета любимой книги или фильма? Не казалось ли вам иногда, что будь вы на месте главного героя, вы нашли бы лучший выход из положения? Не из такого ли желания возникли ролевые игры?

Что это такое?

Ролевая игра (RPG) - это игра, которую лучше всего определить как театральное представление, где каждый из участников игры "отыгрывает" ту или иную роль. Но здесь есть существенные отличия: способности и личности персонажей игроков могут полностью определяться участниками, а не сюжетом; сюжет содержит только основные события, которые должны произойти, а вот что случится в действительности и в каком порядке, зависит от хода игры т.е. участники не "повторяют" сценарий, а "создают историю", попадая в ситуации, которые, возможно, совершенно не были предусмотрены сюжетом. Можно, продолжая сравнение с театральным представлением, проводить игру "на местности", совершая все действия "вживую". Такой вид RPG - полевые игры ("полевки") - существует и пользуется большим успехом. Однако у него есть ряд очевидных недостатков, самый явный из которых - большие затраты времени.

Гораздо удобнее настольные (table-top) варианты этих игр. Казалось бы, с широким распространением компьютеров популярность настольных RPG должна была сильно упасть, однако они не просто выжили, а, напротив, набирают все большее и большее количество сторонников. Конечно, это дело вкуса - играть на компьютере или за столом, - но тот факт, что число играющих в настольные RPG растет, говорит сам за себя... Отчасти это объясняется невозможностью предусмотреть в рамках компьютерной программы все возможные варианты развития сюжета и действий игроков, как это делает "живой" DM, а также неповторимой атмосферой личного общения во время игры.

Основа любой RPG - создание игроками персонажей по определенным правилам. Эти персонажи описываются в терминах *игровой механики*. Вместе они, обычно называемые *партией*, проходят через *приключение*, описываемое т.н. *модулем*. Приключение можно сравнить с тем же рассказом, но его сюжет не фиксирован, в нем определены только его основные события - *узлы*. Все настольные RPG подразумевают, что один из участников (его обычно называют GM - Game Master, хотя в AD&D более популярен термин DM - Dungeon Master) играет особую роль - он не "отыгрывает" персонажа, а "ведет игру". В распоряжении DM'a имеются текст модуля (изданный типографским или иным способом), который представляет собой описание игрового мира и список событий, которые могут произойти с игроками.

Мир, описываемый RPG, может быть как "фэнтезийным", так и современным или миром будущего (science fiction). Такие игры есть - например, CyberPunk 2020 или ShadowRun. Некоторые системы ролевых игр, например GURPS, описывают оба варианта. Тем не менее, AD&D, наиболее популярная RPG в мире, описывает миры в стиле fantasy.

Подземелья и Драконы

AD&D - это аббревиатура Advanced Dungeons&Dragons, ролевой настольной игры в стиле fantasy. Существует множество компьютерных игр по AD&D. Приходилось ли вам играть в игры серии GoldBox? А в игры Eye of the Beholder, DarkSun, Ravenloft, Menzoberranzan? Если да, то у вас должно было сложиться некоторое представление об этой системе. Самая лучшая реализация правил AD&D в компьютерной игре обещает быть в игре Baldur's Gate.

Система настольных ролевых игр Dungeons&Dragons создана в середине 70-х годов компанией TSR. Ее развитие - Advanced Dungeons&Dragons - значительно отличалось от оригинала в лучшую сторону. В начале 90-х вышла вторая редакция (2nd Edition) ее правил, которая используется и по сей день. Все права на всю продукцию, связанную с AD&D, сейчас принадлежат фирме Wizards of the Coast, которая недавно приобрела TSR, Inc.

Официальный источник информации об основных правилах - Player's Handbook ("Настольная книга игрока"). Для DM'a предназначены Dungeon Master's Guide ("Руководство ведущего игры") и крайне полезный Monstrous Manual (собрание описаний нескольких сотен монстров: от кошек и собак до бехолдеров и драконов). Кроме того существует множество дополнительных сводов правил как для игрока, так и для DM'a: "комплиты" классов и рас (например Complete book of Elves, Complete book of Psionics), описания игровых миров (Boxed Sets), серия Player's Option и др. Большая часть правил AD&D *опциональна*. Вы можете начать играть используя весьма ограниченный набор правил, постепенно добавляя детализацию по мере роста игрового опыта. AD&D - открытая система и вы можете дополнять ее своими правилами. Русского перевода "технической" литературы по AD&D пока практически нет. Все попытки сделать достойный перевод к сожалению провалились, хотя такой перевод мог бы значительно расширить круг играющих за счет тех, кто не знает английского языка. Для игры необходимы также письменные принадлежности и генератор случайных чисел (набор игральных костей).

Общая схема игры проста: DM описывает текущую игровую ситуа-

Употребляемые сокращения

RPG (Role-playing game) - ролевая игра
RPGT (RPG table-top) - настольная ролевая игра
AD&D (Advanced Dungeons&Dragons) - в примерном переводе означает "Продвинутые подземелья с драконами"
DM (Dungeon Master) - ведущий игры
PC (Player Character) - персонаж, управляемый игроком
NPC (Non Player Character) - персонаж, управляемый DM'ом
HP (Hit Point) - единица меры жизненных сил
XP (eXperience Point) - единица меры опыта
PH (Player's Handbook) - настольная книга игрока
DMG (Dungeon Master's Guide) - руководство ведущего игры
MM (Monstrous Manual) - каталог монстров
AC (Armor Class) - класс защиты
THAC0 (To Hit Armor Class 0) - вероятность попадания по нулевому AC

цию, игроки отвечают, что делают их персонажи, DM вносит коррективы и объявляет, что происходит дальше, игроки снова действуют, и т.д. Таким образом, DM отвечает за взаимодействие игроков с игровым миром, за ним остается последнее слово в разрешении споров об игровой механике и в разрешении игровых конфликтов. Остальное зависит только от фантазии и желания играющих. Разумеется, необходимо также знание ролевой системы, определяющей шансы того или иного события. Можно использовать существующие сюжеты ("модуля", по игровой терминологии), но DM может создавать и свои. Хотя это и не обязательно, начинать лучше именно с "фирменных" TSR'овских модулей.

Длина игровой сессии зависит от модуля. Существуют модули, играющиеся в течение нескольких часов - в один вечер, другие требуют нескольких таких сессий. Существуют также так называемые *кампании*, в которых описано столько событий, что их прохождение может занимать годы (предполагая, что участники встречаются 1-2 раза в неделю)! Есть также соревнование по типу deathmatch - "все против всех". Начинать следует, конечно же, с коротких, простых модулей - для освоения правил игры.

В AD&D цель игры - не победа, а участие, получение удовольствия от самого процесса. Иной цели в игре нет. Многие забывают об этом важном правиле, и в результате игра теряет свое очарование. Таких людей, старающихся *выиграть*, принято называть манчкинами (munchkin). Их действия могут нарушить баланс игры и испортить удовольствие остальным игрокам. Очень многое, впрочем, зависит от личностей DM'a и игроков, в частности, от их умения разрешать спорные ситуации.

Игровая механика

В системе AD&D можно выделить нескольких основных частей:

- случайные числа;
- описание персонажей;
- система боя;
- магия;
- игровая вселенная.

Случайные числа

Для имитации явлений реального мира, которые имеют определенную вероятность успеха, в игре используется набор дайсов - игральных костей с разным числом сторон, большинство из которых являются правильными многогранниками. Каждый из них условно обозначается d*n*, где *n* - число сторон. В стандартный набор входят d4, четыре d6, d8, d10, d12 и d20. Остальные (d2, d3, d100) моделируются имеющимися. Случайные числа в игре записываются так: *m*d*n*+*k* (например: 2d6+1). Т.е. нужно *m* раз кинуть d*n*, сложить результаты и прибавить к ним *k*. Так моделируются случайные числа с равномерным или нормальным распределением в интервале {*m*+*k* ... *m*x*n*+*k*}.

Случайные числа, впрочем, не означают полной случайности событий - игроки практически всегда примерно знают шансы успеха того или иного действия. Конечно, дайсы может заменить программный генератор случайных чисел, но игра от этого что-то теряет.

Персонаж

Способности персонажа определяются случайным образом в начале игры.

Любого персонажа в игре характеризуют шесть базовых атрибутов:

STR (Strength) - физическая сила и выносливость;

DEX (Dexterity) - подвижность, способность уклоняться от удара;

CON (Constitution)- телосложение, здоровье;

INT (Intelligence) - интеллект: набор знаний и способность ими оперировать;

WIS (Wisdom) - мудрость: сила воли и интуиция;

CHA (Charisma) - харизма: внешность и способность к лидерству.

Их значения варьируются от 3 до 18. Наиболее популярным способом "накидки" является "4d6 минус минимум". В этом случаи значение каждого из шести атрибутов определяется суммой трех наибольших значения из четырех бросков кости d6. После чего полученные числа распределяются по атрибутам в соответствии с желаемым выбором *класса*.

Игровой персонаж в fantasy может быть не только человеком. Вот основные расы, представителей которых можно встретить почти во всех игровых мирах:

Human (человек) - предоминирующая раса во многих мирах;

Elf (эльф) - исключительно долгоживущая благородная раса;

Half-elf (полуэльф) - объединяют в себе положительные стороны своих предков: эльфов и людей;

Dwarf (дварф) - низкорослые, но сильные и выносливые существа;

Halfling (халфлинг, хоббит) - добродушная и жизнерадостная раса;

Gnome (гном) - длинноносые родственники дварфов, любители драгоценных камней.

Каждая раса имеет свои достоинства и недостатки, свои модификаторы атрибутов и, конечно, свой образ мышления. У людей есть только одно преимущество - они не ограничены в росте уровней. Кроме того, они могут менять свой класс (т.н. dual-class).

Примечание: общепринятый перевод названий рас Dwarves и Gnomes все еще не согласован ;).

Хотя в разных мирах все по разному. В мире Dark Sun никто не станет доверять эльфу, а халфлинги известны как людоеды.

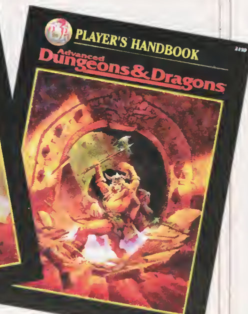
Alignment (мировоззрение) персонажа определяет его этику и мораль. Обе стороны представлены тремя состояниями. Этика: Lawful (законопослушный), Neutral (нейтральный), Chaotic (хаотичный). Мораль: Good (добрый), Neutral (нейтральный), Evil (злой). Их комбинация дает девять различных мировоззрений:

Lawful Good (LG) - благородный герой;

Neutral Good (NG) - обычный человек;

Chaotic Good (CG) - вольный поселенец, не признающий правил;







Последним этапом является создание Background'а персонажа, определяющего его образ мышления, характер и т.д. Это крайне важно для хорошего отыгрыша роли и, как следствие, получения большего удовольствия от игры.

Все данные о персонаже для удобства доступа записываются в специальную форму, Character Sheet.

Lawful Neutral (LN) - солдат, беспрекословно выполняющий любой приказ;

True Neutral (TN) - маньяк баланса во всем;

Chaotic Neutral (CN) - "без царя в голове";

Lawful Evil (LE) - тиран, устанавливающий *свои* законы;

Neutral Evil (NE) - эгоист; обычный вор;

Chaotic Evil (CE) - настоящий злодей.

Такая система часто критикуется за отсутствие гибкости, однако ничто не мешает ее не использовать.

Сфера "профессиональных" интересов персонажа (так называемый "класс") обычно определяется самим игроком. Среди классов в AD&D существуют четыре основных группы: Воин (Warrior), Плут (Rogue), Жрец (Priest) и Волшебник (Wizard) и множество мультиклассов, подклассов и дополнительных классов.

По мере того, как персонаж развивается, получает опыт (experience), его способности растут - растет его т.н. *уровень*. Воин чаще попадает по врагу, заклинания Волшебника становятся сильнее, и он получает доступ к более могущественным заклятиям, Плут ловчее открывает замки и взбирается по отвесным стенам, боги чутче прислушиваются к молитвам Жреца и *грантуют* ему все больше своей силы.

Все четыре класса различаются базовым количеством жизненных сил (hit points, HP), значение которых зависит от класса (*hit die*, HD), уровня и телосложения, а текущее - от нанесенных ран. С получением каждого следующего уровня количество HP вырастает в зависимости от HD. Их значения для классов таковы: Воин (d10), Жрец (d8), Плут (d6), Волшебник (d4). Для монстров используется d8. Классы также различаются значениями т.н. *спасбросков* (saving throws), влияющих на исход той или иной опасной ситуации.

Необязательным, опциональным этапом является выбор proficiencies (умений) для персонажа.

Система боя

В зависимости от модуля, ту или иную часть реального времени будут занимать бои. В бою время делится на *раунды* (примерно одна минута). Более крупная единица измерения - *турн* - составляет десять раундов (или десять минут). За один раунд персонаж может провести атаку, двигаться, выпить potion волшебного зелья, *кастовать* (произнести заклинание) и т.д. Порядок действий персонажей и монстров в течении каждого раунда определяется *инициативой*, - броском d10 с учетом модификаторов текущей ситуации (за оружие, за сложность заклинания и т.д.).

Броня персонажа и его подвижность (DEX) определяют его *класс защиты* (AC). Значение +10 худшее, а -10 лучшее. Щит улучшает (снижает!) AC на единицу. Магическая броня (например, *Chain mail +3*) также улучшает AC персонажа на соответствующее значение (в данном примере на три лучше по сравнению с обычной *Chain mail*). Нулевому значению AC соответствует *Full plate mail* со щитом. Воин и Жрец могут носить любые доспехи. Плут может носить только легкие доспехи, а Волшебник не может носить никаких.

Воин может использовать любое оружие, Жрецу запрещено режущее, Плут использует только легкое оружие, а Волшебник сражается только посохом или кинжалом. Уровень персонажа, его сила (STR), умение обращаться с данным оружием (weapon proficiency) и класс определяют вероятность попадания по противнику, т.н. THAC0 (20 - худшее значение; чем меньше, тем лучше). У Воина этот параметр лучший, далее по убыванию: Жрец, Плут и Волшебник. Воин высших уровней может атаковать больше одного раза за раунд.

При проведении атаки из THAC0 атакующего вычитается AC противника, затем бросается d20, и если результат (выпадение 20 всегда означает попадание, а 1 всегда промах) больше или равен этому значению, то удар достиг цели.

Далее определяется размер повреждения, измеряемого в HP. Каждое оружие наносит разное повреждение существам размерам с человека и более крупным. Например, для Long sword это 1d8 и 1d12 соответственно. Магическое оружие (например, Battle Axe +1) улучшает (уменьшает!) THAC0 и наносит дополнительное повреждение (в данном примере +1/+1). За большую силу (STR) персонажа добавляется бонус к повреждению. Полученное число вычитается из текущего количества HP жертвы. Если оно достигает 0 HP, то противник теряет сознание и каждый последующий раунд он автоматически продолжает терять по 1 HP. При -10 HP наступает смерть. Это опциональное, но всегда используемое правило.

Дополнительный свод правил Player's Option: Combat&Tactics значительно расширяет базовые правила сражений такими деталями, как маневры, мастерство обращения с оружием (mastery), большие сражения, осады и т.д.

Магия

Система магии, наряду с системой боя, является основой AD&D. Player's Handbook содержит приложение с сотнями заклинаний. Множество заклятий можно найти в дополнительных книгах: Tome of Magic, Complete Wizard, Player's Option: Spells&Magic.

Магия в AD&D делится на *магескую* и *жреческую*. Волшебники могут получать энергию из окружающего мира, из растений и т.д. Жрецы же получают силу от богов, которым они служат и поклоняются. Магические заклинания в основном разрушающие и изменяющие, в то время как жреческие молитвы защищающие и восстанавливающие.

Все заклинания магов делятся на восемь *школ*: Abjuration (защита),



Alteration (изменение свойств вещей), Conjuration/Summoning (магия переноса предметов и энергий), Enchantment/Charm (изменение "поведения" предметов и существ), Illusion/Phantasm (волшебство, воздействующее на разум), Invocation/Evocation (придание формы энергии), Divination (информативные заклятья - провидение), Necromancy (заклинания жизни и смерти).

Молитвы жрецов относятся к различным *сферам*, причем разные боги грантуют силы из разных сфер. Например бог Жизни и Смерти может предоставлять своим священникам заклинания из сферы Healing и Necromantic, но не сфер Weather и Plant. Большинство священников, в зависимости от alignment, имеют способность *изгонять нежить* (turn undead) или *повелевать нежитью* (command undead).

С ростом опыта маги и жрецы обретают доступ ко все более сильному волшебству. Все они делятся по *уровням* (не путать с уровнем персонажа): магические заклинания с 1 по 9 уровень, а жреческие молитвы с 1 по 7 уровень. Часто используется термин *круг магии*.

Руководства Complete Book of Psionics и Player's Option: Skills&Powers содержат правила использования псионики - ментальных сил и вводят новый класс персонажей: Псионик (Psionicist).

Игровая вселенная

За историю фирмы TSR ее авторами создано множество игровых миров и *сеттингов* (наборов специфичных правил по ним):

Mystara - первый игровой мир, созданный еще для правил D&D;

Grayhawk - первый мир созданный для AD&D, имена волшебников которого стоят в названиях множества стандартных заклинаний;

Forgotten Realms - классический, наиболее детально описанный мир;

DragonLance - место, где сталкиваются в титанических битвах силы Добра и Зла;

DarkSun - бесплодная пустыня, выжженная разрушительной магией, мир, где царят ментальные силы;

Spelljammer - путешествия на космических кораблях между игровыми мирами при помощи процесса, известного как spelljamming;

Planescape - объединяет воедино все миры и описывает картину игровой вселенной (multiverse) AD&D;

Ravenloft - мир готических кошмаров;

Birthright - самый молодой из игровых миров.

Некоторые из этих направлений давно закрыты (Mystara, Spelljammer), и на их смену пришли другие (Birthright). DarkSun был закрыт (к моему величайшему сожалению) совсем недавно, после продажи TSR. Ничто не мешает продолжать *приключаться* в этих мирах, хотя официальной информации по ним больше не будет выпускаться.

Существуют и художественные книги по AD&D. На русском языке уже вышли книги из серий DragonLance, Ravenloft, Forgotten Realms (Dark Elf trilogy, Finder's Stone trilogy) и Dark Sun (первые три книги из Prism Pentad). Эти книги представляют собой художественные описания приключений, которые происходят в некоторых игровых мирах, описанных в AD&D. Такие книги пишутся для создания у игроков настроя на игровой мир, каждый из которых имеет свою историю и неповторимую атмосферу.

Существуют также модули, написанные по этим приключениям, - в этом отношении наиболее известны DragonLance Adventures. По некоторым книгам созданы компьютерные игры.

P.S. Лучший способ начать играть это найти DM'а, который сможет детально объяснить правила. Можно создать свою партию, но можно и подключиться к уже существующей или хотя бы понаблюдать за игрой тех, кто уже с ней знаком, что предпочтительней.

P.P.S. Просьба простить за некоторую корявость перевода игровых терминов, так как общепринятого стандарта пока нет, но я старался использовать наиболее удачные варианты.



Infinite Worlds

BIB The Tall

бета-версия

Жанр	Online RPG
Издатель	VB Designs
Разработчик	Interplay
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Дата выхода	Не признаются
	Windows 95, 98

"И рассеялась тьма, и все стало хорошо" - записали летописцы. Но ничто сущее не может исчезнуть без следа и остатка, дьявол просто затаился до времени..."
Торак, историк Бесконечных Миров

Торрин тщетно пытался заснуть. Цель его путешествия была уже совсем близко, но он не решился подойти к городской стене в темноте. Он еще не встречал стражников, которые бы приветливо относились к возникающим из ниоткуда непрошеным гостям. Да и перспектива оказаться на незнакомых улицах



ночного города ему тоже не улыбалась. Дорожный посох не защитит от удара кинжалом из-за угла.

Ничего, он ждал встречи с Мордором пол-жизни, подождет еще несколько часов. Завтра он станет воином, он знал, что его способности и подготовка обеспечат радушный прием в гильдии файтеров. А там будет видно. По слухам в подземелье Мордора вновь развелось множество нечисти, а значит у него будет возможность снискать себе и славу и заработок. Если повезет. Он прекрасно осознавал, какому риску собирается подвергнуть собственную жизнь - из десятка новичков через пару недель в живых оставался один, в лучшем случае - два. Зато с накоплением опыта и приличного снаряжения выжившие одиночки становились настоящей грозой подземелья...

Он так и не уловил момент погружения в хрупкую материю сновидения, этого не дано никому. Секундой раньше его воображение в тысячный раз рисовало сцену расправы с тысячным монстром, а теперь ему снился отчий дом и калека отец, который в свое время еле унес ноги из этого самого Мордора.

Торрин помнил его рассказы как молитвы. А самое главное - отец по памяти нарисовал карты первых трех уровней. Торрин зазубрил их наизусть. Отца беда подстерегла через несколько минут пребывания на четвертом - он зашел в комнату, из которой ему уже не дали выйти. Надо же было попасть на "инструктаж", который для десятка Slaver'ов проводил сам Slave Driver... Замесили в течение нескольких секунд, не спасли ни доспехи, ни приличная Agility. Вытащить то его - вытащили, да вот только восстановление прошло "сикось-накось" - попал он в те самые два процента неудач. Мало того, что видеть и слышать стал значительно хуже, так еще и постарел на несколько лет. В общем, то была последняя "ходка" предка. Хорошо еще, что в банке хранился запас монет на черный день.

Торрин вздрогнул и проснулся, а эхо все еще разносило тяжелый гул городского колокола. Случилось что-то неординарное, по мелочам колокол не трогали. Через полчаса юноша уже был на городской площади. Тут-то он и узнал причину суматохи - эту новость принес вернувшийся из подземелья маг.

Подземелье изменилось! Маг понял это сразу, как только попал внутрь и не нашел знакомых коридоров. Решив не рисковать в одиночку, он возвратился в город и доложил об увиденном guildmaster'у. Тот сначала не поверил, но, когда лично отправился на место происшествия, обнаружил безусловное подтверждение - вместо затянутой паутиной таблички "Mordor II v.992" теперь красовалась другая - "Infinite Worlds v.993b".

Былое и планы

Все "шароварники" стремятся пробиться в профессионалы и состричь со своего отгроханного на энтузиазме детища хоть несколько клоков шерсти. Примеры? Да хотя бы тот же ADOM. Или вот - обозреваемый Mordor.

Все было и так неплохо - Mordor



1 уровень





II устойчиво водрузился на первую позицию в Internet Download Top 40, и в него играло множество народу. Причем - именно в shareware-версию, я что-то не припомню, чтобы кто-то похвалялся тем, насколько все круче пониже 10-го "этажа". Все были довольны, особенно - заокеанские товарищи, которые очень любят интересную халяву. А тут практически полноценная ролевая игра, да еще с графическим интерфейсом, да с возможностью организации собственного игрового сервера. Круто!

В графическом плане все было довольно примитивно, несмотря на поддержку OpenGL. Но после нескольких часов игры про графику никто уже не вспоминал, она отходила на n-ный план. Звук не отключал никто, я в этом уверен, сам при ошибке загрузки звукового сопровождения сразу перегружал машину. Он не просто полезен, он необходим, т.к. "через ухи" поступает львиная доля полезной информации. Музыка - тоже очень ничего, но ее приходилось вырубать из-за подглючивания и кое-каких надоедливых фоновых шумов.

В остальном - все было здорово. Та же система прокачки персонажа, гильдии, магия, взаимодействие игроков - все было продумано "на пятерку". Подробности можно почитать в руководстве, которое мы опубликовали в 4 (12) выпуске "НИМ".

И вдруг известие - Мордором заинтересовалась Interplay! Видать, лавры UO не дают покоя, а самим создавать нечто сетевое глобально-долгоиграющее особого желания не было. А тут - отлично разработанная вселенная, играбельность которой проверена временем. Разве не лакомый кусочек?

Одни масштабы чего стоят - в полной версии обещано 30 уровней (каждый приблизительно размером 45x45 тайлов) и порядка 500 предметов и монстров.

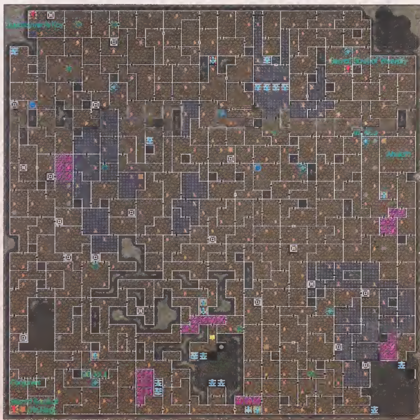
Новые мордоряне

Основное изменение - игра стала трехмерной. Если на уровне города принципиальных отличий не наблюдается - добавились новые экраны и обновился интерфейс, то в подземелье теперь все выглядит иначе. Для начала - стал больше сам экран, в котором игрок наблюдает окружающую среду. И, если раньше встречи с монстрами обозначались прорисовкой соответствующих иконок, то теперь они отображаются в полноценной 3D форме. Причем одновременно на героя могут наседать порядка 40 противников! Говорить о каком-либо интеллекте монстров не приходится - они скованы рамками своего помещения, так что стрейфиться не придется, да и опции такой в управлении не значится. А жаль.

Зато появилась возможность наблюдать на уровнях других игроков, да и кровища теперь из монстров хлещет при каждом удачном ударе.

В "бете" доступно 5 уровней, но в отличие от предшествующей версии игры, они все "полноценные". Говорить о сбалансированности gameplay пока рановато. Во многом все упирается в деньги, которые можно снять с поверженных оппонентов и выручить в магазине за проданные предметы.

Магазин на каждом конкретном



■ 2 уровень





сервере является общим для местных игроков. Кто-то продал, кто-то купил. При этом цены плавают, чем больше однотипных предметов поступает от геймеров, тем меньше за них можно выручить. Доходит до абсурда - цена покупки и цена продажи одной и той же банки с магическим зельем может отличаться в несколько раз. Более того - стоимость идентификации предмета может существенно превосходить сумму, которую вы в конечном счете за него получите. В результате, продав в магазине десяток шмоток, можно выйти на площадь беднее чем до торговых операций.

Как результат - процветает бартер - ты мне то, а я тебе это. Еще один выход из положения - смена сервера, в другом месте цены могут отличаться радикально.

В общем, если в былые времена из ходки на последний уровень можно было принести добычи этак тысяч на пять-десять (а если попадались уникальные вещи, то за них просто отваливались запрошенные "с потолка" суммы; я сам как-то приобрел меч за 50.000 монет), то теперь можно "не отбить" даже те средства, что были израсходованы на восстанавливающие кристаллы .

Определенные нарекания вызывает и система квестов. Так в поисках "заказанного" монстра Hiksae мне пришлось порыскать в течение нескольких часов. При этом, заметьте, персонаж находился в состоянии "pinned", т.е. я не получал прироста опыта, т.к. лимит в игре составляет всего два уровня. Опять таки - игра совершенно не заботится о том, чтобы "заказанный" монстр был в наличии. Заплатив местному провидцу Seer'у запрошенную сумму, я выяснил, что в данный момент искомый монстр не обнаружен вообще.

О багах можно рассказывать очень много, правда, кое-что уже удалось исправить с помощью патча. Игра виснет довольно часто, временами это приводит к ситуациям, в результате которых приходится пользоваться восстановлением персонажа с привлечением ранее записанного backup'а. Остается утешаться, что это все-таки бета, что Interplay с ее требованиями в плане "безбаговости" еще скажет свое веское словцо.

А стоит ли овчинка выделки?

Что правда, то правда - в эту игру придется "въезжать". Она слишком оригинальна, чтобы в нее можно было погрузиться сразу. В чем можете не сомневаться, так это в том, что вам помогут другие игроки. Подскажут - где, что и как, да и тело в морг доставят для оживления. Кстати, о коллективизме - если на начальных и средних стадиях игры можно не заботиться об организации группы, то победить крутых монстров с глубоких уровней можно будет только при наличии организованной травли.

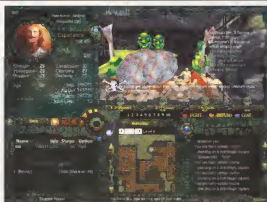
Сюжетная составляющая - вот тот "изюм", который может приковать игроков к IW. По пяти уровням ее все еще не различить, а вот на тридцати развернуться можно будет.

А еще обещано, что в финальной версии будет содержаться редактор, с помощью которого желающие смогут создавать собственные подземе-



■ 3 уровень





лья. Вы только представьте ваш институт, с кафедрами, аудиториями, а также - с замдекана, преподавателями, и прочими монстрами :).

В настоящее время игра готова процентов на восемьдесят, сколько она будет стоить пока не известно, но во время чата с представителями VB Designs и Interplay было сказано, что никакой ежемесячной платы не предвидится.

Да, чуть не забыл, в IW можно играть и в одиночном режиме, но это далеко не так интересно, как по Сети.

Как создать собственный Multiplayer IW Server

1. Запустите Infinite Worlds Server.

2. Пропишите адрес Master Server'a. При первом запуске сервера появится меню, в котором и нужно будет указать текущий адрес мастер-сервера. На момент написания статьи - 209.216.63.212:1048.

3. Сначала сервер нужно сконфигурировать. Для этого откройте меню Server Configuration. Укажите название сервера и сформулируйте приветствие Welcome Message, в котором можно указать разнообразную полезную информацию. Например, читеров предупредить.

4. Укажите ваш IP адрес - для игры в On-Line или Off-Line.

Для On-Line: щелкните на стрелке справа от окошка "Bound Address". Появится окошко, в нижней части которого показан ваш текущий IP адрес. Выберите его - ваш сайт готов к работе.

Для Off-Line: в этом случае в окошке Bound Address нужно задать 127.0.0.1:26000. После этого запустите сервер перед запуском игры и коннектитесь к нему напрямую.

5. Активация сервера. Щелкните на Close для сохранения конфигурации. И жмите на Activate.

Опыт борьбы

Скачать бету Infinite Worlds можно с сайта разработчиков http://www.vbdesigns.com/infinite-worlds/ или с нашего. Размер файла - 47 Mb, да и патч весит около 16 Mb. Так что качать желательно программами, которые поддерживают докачку. Для нормальной работы требуется DirectX. Если игра "тормозит" - снижайте детализацию графики, уровень HIGH соответствует Pentium 200. Уровень Maximum требует аппаратной поддержки.

Первым делом нужно подключиться к мастер-серверу, его адрес можно узнать на упомянутом выше сайте VB Designs. После опроса мастер-сервера вы получите список работающих игровых серверов, к одному из них и нужно коннектиться.

Да, сразу предупреждаю, что чего во всех версиях "Мордора" не любили, так это читеров. Если кого ловят, тут же "отлучают" от игры. Кстати, криминалом считается даже передача предметов от одного вашего персонажа другому при посредстве третьего лица.

На пяти "бетовых" уровнях можно достаточно много побродить, но все же значительно меньше, чем во втором Mordor'e. Будут и задания от гильдий, связанные с нахождением квестовых предметов. Для тех, кто запутался окончательно:

Journeyman's Key: спуститесь по лестнице в 29,40,1 на второй уровень. Найдите потайную дверь в 18,43,2. Journeyman's Key находится 3,45,2. Как правило к нему приставлена недурственная охрана из монстров.

Sacred Scroll of Wizardry: спуститесь по лестнице 28-31,37,1 на второй уровень. Пробирайтесь на юг, потом на восток, и наконец на север к 38,39,2. Охрана, как правило, состоит из Rowdies.

Sacred Scroll of the Magi: Местонахождение - 1,1,2. Пробраться туда просто, только слабым персонажем туда лучше не соваться. Местные Conjurors в 2,4,2 их кушают десятками. Связываться с этими господами будет опрометчиво, если у героя количество хит-поинтов не превышает 200.

Explorer's Guild Floor Plans: планы находятся на северной стороне третьего уровня, чуток к западу от центра.

Подсказки общего плана

Если вам надоело жать на стрелки в городе, и хочется поскорее оказаться в подземелье - жмите на комбинацию ALT-D.

Обратите внимание, что вход в подземелье находится на 3 уровне. Не стоит на нем бродить слабому и неопытному. Забирайтесь сразу наверх, на уровень 1 - для этого используйте лестницу на северо-запад от входа.

В точке 17,3,3 находится Pseudo Dragon, добраться к нему можно через пару дверей, в том числе потайную в коридоре, что слева от входа. Эта тварь несколько круче своих собратьев, поэтому остерегайтесь ему попадаться в начале игры. Зато потом он становится настоящим источником денег, предметов и поинтов опыта.

И последнее, если ваш персонаж погиб, не надоедайте с частыми просьбами о спасении, запаситесь терпением.

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Сбалансированность	●●●●●●●●
Рейтинг	7.0
Время освоения:	от 1 до 2 часов
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

Александр Лашин

Magic and Mayhem

Жанр	RPG/Стратегия
Издатель	Virgin
Разработчик	Mythos Games
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Дата выхода	уже скоро
	Windows 95, 98

Вот уже несколько лет подряд «из-под пера» программистов Mythos Games выходят только первоклассные игры. Вспомнить хотя бы серию X-Com (в первую часть люди играют, играли и будут играть). Не отличаясь великолепной графикой, игры затягивали, да так, что, оторвавшись от компьютера, можно было с удивлением обнаружить, что уже утро, хотя поиграть собирался пару часов. Теперь же фирма решила попробовать свои силы в жанре ролевых игр. И сделала (точнее, почти сделала) игру Magic & Mayhem. Между прочим, название вам ничего не напоминает? На Might&Magic отдаленно похоже. Впрочем, бывали сходства и покруче. В частности, в начале девяностых была такая (абсолютно серьезная, между прочим) RPG, прозывавшаяся Tunnels&Trolls (видимо, ее авторы



пребывали под сильным впечатлением от Dungeons&Dragons). Но, тем не менее, название могло бы быть и пооригинальнее. Однако к делу. Жанр игры однозначно определить сложно, более всего она похожа на наши "Аллоды", только от RPG в M&M гораздо больше, точнее говоря, M&M есть RPG, тогда как Аллоды - стратегия. А по внешнему виду «Магия и Увечья» более всего похожа на третий X-Com, что и неудивительно; если потенциал у движка есть, то почему бы его и не использовать.

В некотором царстве...

..как обычно, что-то случилось. Но что именно, станет известно лишь в финальной версии. Пока же известно, что игровое пространство будет действительно большим: три царства по полтора десятка миссий (как минимум) в каждом. Поскольку о сюжете пока ничего не ясно, переходим к предмету гордости любой РПГ - игровой системе. И тут игроков ожидает приятный (даже весьма приятный) сюрприз. Как и в Allods, главный герой один, и нанимать он никого не может (не исключено, что сможет в final release). Помощников он себе (внимание!) наколдовывает!!! Причем с заклинаниями тоже все очень здорово наворочено. Их как таковых нет, то бишь нет свитков, spellbook'ов и прочих привычных штуковин. А есть амулеты, в которые засовываются магические предметы. Но самое интересное даже не это. Амулеты делятся на три класса: law, neutral и chaos, и каждый предмет, будучи помещен в амулет может давать три заклинания в зависимости от класса амулета. И естественно, что оправы для бижутерии вам никто за просто так давать не будет, их, равно как и улучшение характеристик, надо покупать между уровнями. На что? На экспы! Да, и для каждого уровня количество Experience Points ограничено, скажем, на первом уровне демы можно заработать ровно сто экспов и ни поинтом больше. Восемьдесят за убийство вражеского колдуна и двадцать - если перед тем, как убивать с ним поговорить. А количество убитых врагов ничего не значит, враги-то - продукт заклинаний. Кстати, заклинания требуют маны, а она из ниоткуда не появляется. Есть специальный круг на земле (несколько на каждом уровне), и мана накапливается только тогда, когда игрок "контролирует" его подчиненным юнитом.

В разведку пойдут...

Перед тем как отправиться воевать на новый уровень, игрок может определить, какой именно из доступных комбинаций амулетов ему там оперировать. Тут уж надо прикидывать, что важнее - атакующие/защитные заклинания или возможность сотворить дополнительные разновидности помощников. Подобный баланс нащупать весьма непросто, потому что во время ведения боевых действий остро ощущается потребность как в первых так и во вторых. Попробуйте повоевать только с помощью монстров, сразу поймете, что без fireball'ов и lightning'ов вам никак не обойтись. А еще и самому лечиться надо и защитные заклятья на своих подопечных наколдовывать.

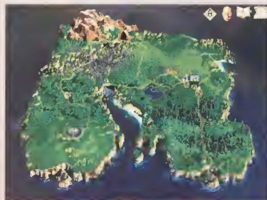
А они хороши! Тут вам и зомби, и «красные шапочки» Redcap'ы, и летучие мыши, и фавны (!), и брауни (персонажи английской мифологии: маленькие существа, склонные к мелким пакостям, в игре кидаются камнями), и волки с пантерами, и что хотите. А в полной версии появятся драконы, вампиры, грифоны и кентавры! Круто?!

Файрболлом огонь!

Очень много боевых заклинаний. А будет еще больше. В демо-версии замечены файрболл, молния, летающая звезда, пара-тройка оборонительных заклинаний, raise dead и еще несколько «вариаций на тему». Да, и конечно Heal, куда уж без него! Все атакующие заклятья довольно мощные, так что пока неясно, как будут обстоять дела с балансом в multiplayer. Но то, что есть - вызывает крайне положительные эмоции. Так и должно быть. А что будет?! Торнадо, иллюзии, невидимость, магическое оружие... 63 заклинания - мне кажется, что это совсем не мало.

Начало

Корнелиус появился на поляне темного, незнакомого леса. По-быстрому забив обретавшуюся неподалеку «красную шапочку», он огляделся. Вроде спокойно... Неподалеку сквозь темноту проглядывался Circle Of Mana. Скастовав себе зомби и двух брауни, Корнелиус неторопливо побрел в направлении заветного круга. Один из брауни, заметив валяющееся под деревом яблоко, быстро поднял его и услужливо поднес господину. Второй притащил рыбину. Зомби отправился за маной. После того, как



запасы магической энергии Корнелиуса восстановились и он призвал еще пару зомби, вся копания дружно направилась в сторону моста, откуда давно уже доносились крики «красной шапочки». Впрочем, серьезного сопротивления она не оказала. Отдохнув и накопив маны, Корнелиус в сопровождении охраны осторожно пошел на восток. Интуиция его не подвела: Камулос был именно там. Первый магический удар приняли на впалую грудь зомби. После этого состоялся короткий разговор между магами, состоявший в представлении и кратком обмене любезностями. Охрана Камулоса многочисленностью не отличалась, посему - сразу после первого же обмена ударами сам он позорно сбежал. Перекусив (яблоки и рыба пришлись очень кстати) и накопив маны, команда бросилась в погоню. Враг не успел уйти далеко. Три файрболла, удары зомби и камни брауни быстро сделали свое дело. Открылся портал, в котором и исчез Корнелиус. Первый уровень закончился. Корнелиус заработал ровно сто экспов.

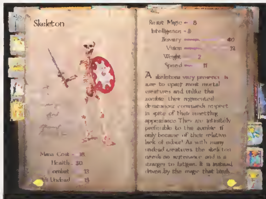
Демо-версия - играть интересно

Как можно было догадаться, выше было приведено описание первого уровня демо-версии (а всего их в деме два). Из рассказа можно сделать несколько выводов. Во-первых, у монстров есть интеллект, то есть, если игрок не заметил, скажем, яблоко, то монстр его сам поднимет. Или самостоятельно встанет на Circle Of Mana. Во-вторых, все эти яблоки, рыбы и прочие продукты питания выполняют свое прямое назначение - съедаются главным героем для восстановления жизненных сил. А сейчас о том, что выше упомянуто не было. Уровни. Они хороши. Ничего лишнего, все по делу. Кстати, карты замкнуты, то есть, если долго идти на восток, то в итоге попадешь на западную окраину. Каким образом такое возможно в лесу - остается только догадываться. Между уровнями можно улучшить характеристики и/или прикупит оправу для амулета, а также поменять расклад заклинаний за счет перекладывания магических предметов (корешки всякие, веточки-листики, куски льда и пр.). Можно также посмотреть фирменную Mythos'овскую энциклопедию. Помните Ufopaedia? Здесь она зовется Grimoire. Полезная штуковина, как, впрочем, и в X-Com. Кстати, сохранятся в деме нельзя. Никак. А у противника во второй миссии заклинания и монстры гораздо мощнее, чем у многострадального Корнелиуса. Силы однозначно неравны. Второй уровень крайне сложен, мне удалось его пройти где-то с пятнадцатой попытки. Но играть все равно очень интересно.

Не могу не сказать пару добрых слов по поводу управления. Удобное оно. Выделение - левая клавиша, действия - правая. Да и в целом интерфейс удобен. И без лишних наворотов.

Виды природы

Графический движок, как уже говорилось сильно похож на X-com'овский, но как следует улучшенный. Нельзя сказать, что игра плохо выглядит. Да, плоская карта. Да, спрайтовые юниты. И что из того? Спрайтики красивые. Пусть не лучше Starcraft'овских, но все равно "на отлично". Множество прекрасно прорисованных мелких деталей. Есть также фирменная Ufo'шная фича, «второй этаж», т.е. можно отключить вывод крон деревьев и прочей чепухи, т.к. под ними как правило и лежат самые спелые яблоки. Очень мне понравились природные эффекты: гром, молния, трава загорается. Да и сам герой тоже не каменный. Если не успел спрятаться - Game over, начинай сначала (сохраняться ведь нельзя), успел - радуйся, можешь поиграть еще минут пять прежде чем Корнелиуса все-таки грохнут. Здорово нарисована отработка эффектов заклинаний. Огненный дождь - это надо видеть! Короче говоря, графика хороша, даже несмотря на вопиющую двухмерность. Зато не требует акселераторов и быстро выводится. В общем, любуйтесь на скрины.





Звук радует. Отличный звук. Болтовня монстров, звуки летящих огненных шаров и все прочее не заставляют выключать колонки. Скорее наоборот, заставляют вслушиваться, впечатляя качеством и разнообразием.



Раздача авансов

Ох, не люблю я предсказывать, но в данном случае с игрой все ясно. Если в полную версию играть будет так же интересно (а в это хочется верить), то нас ждет стопроцентный хит. Во-первых, это очень необычная RPG, основанная на европейской (в первую очередь английской) мифологии, а не на приевшихся мирах в стиле Толкиена (хотя ничего против Толкиена я не имею). Во-вторых, всего действительно много, заклинаний, монстров, миссий... В-третьих, просто интересно играть. Затягивает неимоверно. Список можно продолжать и дальше. Есть такое чувство (и не только у меня), что игра, наравне с Might&Magic 6, Unreal, Starcraft, Need For Speed 3 станет одной из Игр года. Все шансы для этого у Magic & Mayhem есть.

▲

на основе бета-версии

Петька и Василий Иванович

Жанр	Квест
Издатель	Бука
Разработчик	SBG
Дата выхода	Или уже или совсем скоро

Два бойца

Бравые герои гражданской войны, Василий Иванович Чапаев и его ординарец, Петька, известны не только благодаря книгам и фильмам об их героическом прошлом. Не все смотрели фильм и уж, тем более, читали книгу. Зато анекдоты про похождения двух бойцов и пулеметчицы Анки слышал каждый.

Вот уже второй год как в компании "Бука" зрела и плодоносила идея о создании квеста с Петькой и Василием Ивановичем в главных ролях. Наконец, после томительного ожидания, интервью с разработчиками и туманных превьюшек "Бука" предоставила на суд избранных пользователей вполне функциональную бета версию игры. Наш журнал попал в число тех, кому досталась трехдисковая копия этой самой беты, а посему мы спешим поделиться первыми впечатлениями с нашими читателями.



В петькином чемодоне всему место хвотит

Вообще, из игры с таким названием могло получиться что угодно. Можно было сделать нечто историческое, по мотивам фильма. Можно было за основу взять книгу Виктора Пелевина "Чапаев и Пустота" - получилось бы что-то мистоподобное, психоделичное и убийственно серьезное. Но разработчики не стали отвлекаться на преходящие произведения искусства. Они обратились к доброму, вечному и известному каждому - к анекдотам.

Главные герои именно таковы, какими они описаны в анекдотах, то есть, благородные, неунывающие, трезвомыслящие... ну ладно, ладно, тут уж я заврался. А самое главное - они всегда веселы. Ну, конечно, кроме тех случаев, когда с похмелья.



Нельзя упускать шонс познокомиться с Повликом Морозовым!

Гадюкино - пупЪ Земли

Начинается игра в деревне Гадюкино, где расквартирована грозная чапаевская дивизия. Деревня небольшая, стоит на берегу реки. На другом берегу - город, находящийся под влиянием белых и рыночной экономики. Жители же деревни Гадюкино целиком и полностью преданы Советской власти. Исправно ходят в клуб и в продуктовый магазин, записываются в ряды Красной Армии, следуют заветам Ильича, в общем, идут верной путей.

Все бы ничего, и неизвестно, сколько еще времени длился бы отдых красноармейцев в этом благодатном местечке, если бы не пропажа знамени дивизии. Рядовые солдаты были слишком увлечены отдыхом, чтобы по-настоящему прочувствовать постигшее их несчастье, но Василий Иванович и Петька были начеку. Знамя должно вернуться в дивизию!

Sam & Max Hit The Road?

Деревня Гадюкино, как и прочие места, которые вам предстоит посетить в сопровождении красного командира и его ординарца, представляет собой набор прекрасно анимированных мультипликационных картинок. По стилю графики игра напоминает старый шедевр LucasArts, Sam & Max Hit The Road. Кстати, как и в этой игре, в "Петьке и Василии Ивановиче" вам также предлагается играть сразу за двух персонажей.

Сходство игр не ограничивается яркой мультяшной графикой. Интерфейс также заимствован из старого доброго Sam & Max. Петька (фактически, играем мы именно за него) может взаимодействовать с окружающим миром пятью различными способами. Нажатие правой кнопки мыши - и на экране появляется кривоватая красная звезда с пиктограммами на концах: поговорить, взять, использовать, пой-



Петько, Восилий Ивонович и Анко... И фрейдистские пулеметы повсюду...

Павел Коротов

спасают Галактику



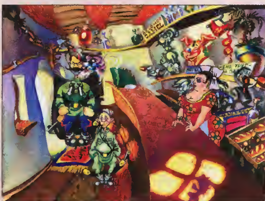
■ Посечник Кузьмич всегдо ходит в тулупе, о по ночом видит но озере пучеглозыхврогов

ти и посмотреть. В центре звезды - чемодан ординарца с добытыми различными путями предметами.

Как у любого заправского красноармейца, на крышке чемодана скотчем приклеены три самые необходимые вещи: фотография командира (с ее помощью можно использовать Василия Ивановича для достижения высоких, и не очень, целей), карта местности (для быстрого путешествия от одного экрана к другому) и дискета (здесь можно менять параметры игры, сохраняться и пр.).



■ Анорхисты в русской боне... Или это онтихристы? Или просто олкоши?



■ В этом могозине по толоном можно купить боночку "Спройто", которую потом нодо обменять но боночку спирто

Вещи, шмотки, манатки...

Этот чемодан становится особенно важным, когда понимаешь, что все загадки, которые вам предстоит решить в игре, связаны с использованием нужных предметов в нужном месте. Как правило, эти головоломки довольно логичны, хотя и не просты. Вообще, игру вряд ли можно назвать легкой. К счастью, местный колорит позволяет легко переносить тяготы "походной жизни".

Каждый предмет (буквально каждый!) скрывает в себе кучу приколов, в меру остроумных, пошлых и просто смешных. Я уж не говорю о персонажах! Чего стоят хотя бы матрос-грузин, сушащий свои носки, или местная достопримечательность - деревенский алкаш, или Анка-пулеметчица (кстати, в соответствии с теорией старика Фрейда пулемет является фаллическим символом).

Весь процесс поиска знамени сопровождается великолепными русско-советскими мотивчиками, которые развеселят вас даже если вы сели играть мрачнее тучи. Голоса подобраны со вкусом, цветом и... в общем, озвучка также заслуживает высшей оценки.

Бета?!

Так почему же бета? Ну, прежде всего, для запуска игры пришлось немало повозиться: расчистка места на жестком диске (500 мегабайт), установка патчей... Игра периодически "подвисает" в произвольных местах. Нет крупноплановых мультиков (надеюсь, они появятся в окончательной версии). Некоторые сцены не до конца озвучены или анимированы.

Движения персонажей выглядят не очень плавными, а фигуры главных героев постоянно накладываются друг на друга, закрывая от нас то Петьку, то Василия Ивановича.

Еще одно пожелание, которое бы хотелось высказать разработчикам: чтобы реплики некоторых персонажей с течением игры изменялись. А то исследовал все в самом начале, а чем развлекаться, если застрял и дальше в игре не продвинуться? Конечно, искать совета у всех встречных-поперечных. А те как в самом начале твердили одно и то же, так и сейчас твердят... Нехорошо получается.



■ "Восстоновленко" с гроффити - весьмо умными изречениями В. И. Чопоево и не очень умными рисункоми Петьки

Petka & VICH Save The Galactica?

Итак, что же получится, если взять лучшие идеи из хитовой игры (Sam & Max), добавить туда русского "штиля", вставить отечественный, понятный нам юмор, и привести графику, музыку и все остальное в соответствие современным квестовым стандартам? Получится ли Sam & Max в квадрате? Или в кубе? А может, в n-ной степени? Это мы узнаем после того, как игра увидит свет в окончательном варианте. А пока что остается пожелать разработчикам отловить последние баги. Как минимум, хорошая игра у них уже получилась.

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●●●

Рейтинг 8.7

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя

Fallout 2

Александр Володкович
aka Chaos Mage

Жанр	RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Black Isle Studios
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 120+, 32Mb RAM
	Windows 95, 98, NT

Повторное выпадение радиоактивных осадков

Наконец ожидание окончено и нас вновь приглашают в мир постъядерной Земли, в мир радиоактивных пустынь и мутантов, таящий в себе опасности как для одинокого приключенца, так и для всего сильно поредевшего человечества. Добро пожаловать в мир Fallout!

Год назад Fallout произвела революцию в компьютерных ролевых играх. Она доказала, что RPG - это не только пещеры и драконы. На этот раз, конечно, не приходилось ждать такого же откровения, каким стала первая игра. Почти год разработчики выдавали нам крупицы информации, по которым можно было понять, что принципиальных



отличий не будет. Игра сделана на том же, хотя и модифицированном, движке, все в той же изометрической проекции. Очевидно, что авторы учли наработанный опыт и привнесли в продолжение большую сбалансированность. Ролевая система стала логичнее, а AI умнее. Как и прежде, все великолепно выдержано в стиле 50-х годов, как по графике (создававшейся при помощи Lightwave и немного в 3D Studio), так и по музыке. Сюжет же, на мой взгляд, не уступает предыдущему. Много тонкого юмора. Чего стоит одно только избиение спаммеров или путешествие в первый Fallout! В целом работа дизайнеров превосходна и создает неповторимую атмосферу погружения в мрачный радиоактивный мир, выжить в котором далеко не просто.

История будущего

Действие Fallout 2 происходит спустя 80 лет после окончания первой игры. После гибели Мастера и большей части его армии супермутантов наступили относительно спокойные времена. В некоторых поселениях люди, мутанты и супермутанты смогли примириться и мирно сосуществовать и сотрудничать во имя общего выживания. Vault Dweller (герой Fallout I), изгнанный из родного Vault 13 отправился на север, продолжая помогать людям в восстановлении разрушенного мира. За годы к нему примкнуло множество людей - так было основано племя...

Шло время. После смерти героя о его подвигах стали слагать легенды. Постепенно Vault Dweller стал объектом поклонения в основанном им же племени. Его личные вещи превратились в святыни.

Персонаж второй игры - прямой потомок Vault Dweller'а. Идет 2241 год. Мир по-прежнему прибывает в плачевном состоянии. Безжизненные пустыни радиоактивны. Экология, получившая страшный удар во время Войны, никак не оправится от понесенного урона. Некогда безобидные представители флоры и фауны мутировали в ужасных чудовищ. Однако за прошедшие годы в мир начала медленно возвращаться цивилизация. Появились новые поселения, а старые стали городами. На смену бутылочным пробкам пришли монеты (а жаль, прикольная была шутка). В некоторых областях появились кое-какие зачатки государственного устройства.

Но в вашем племени положение критическое. Многолетняя засуха поставила племя на грань вымирания. Однако в святой книге, в пособии по выживанию, оставшемся от Vault Dweller'а упоминается артефакт, создание таинственного Vault Tec, способный превратить пустыню в цветущий сад... Единственный шанс на выживание племени - найти его.

Вы должны отправится на поиски Системы Создания Райского Сада (Garden of Eden Creation Kit, G.E.C.K.), которая, по слухам, вроде как находится в легендарном Vault 13. Единственный зацепка для поиска - фляга для воды со святым числом 13, проданная торговцем из соседнего городка. Но прежде, чем отправиться в путешествие, вам потребуется доказать всему племени, что вы достойны носить тот самый синий костюм с желтым числом 13 на спине. Так что - для начала пожалуйте в местный храм Temple of Trials. И если вы действительно тянете на "Избранного", то испытание не покажется вам слишком сложным...

Из родной деревни Arroyo вы отправитесь на восток в небольшой городок Klamath (размером примерно с Junktown). А потом, в соответствии



Special Encounter: Cafe of Broken Dreams


■ Gecko: Reoctor #5

с полученной информацией, - на юг, в рассадник воровства и разврата Den. Но и там никто не знает о Vault 13 и G.E.D.K. Поиски будут долгими... По мере продвижения к финалу раскроются кое-какие старые тайны, мы узнаем, что же на самом деле случилось с Water Chip в Vault 13, встретимся со старыми знакомыми и даже с разработчиками из Black Isle ;).

SPECIAL

Ролевая система S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intellect, Agility, Luck), ведущая свою родословную от GURPS, осталась практически прежней. Харизма (CH) стала принципиально важной характеристикой, т.к. максимальное количество NPC, которых можно присоединить к группе, вычисляется по формуле Charisma/2, с округлением в меньшую сторону, т.е. их может быть от 0 до 5 человек или мутантов ;) . Ролевая система была сильно улучшена для придания ей сбалансированности, почти полностью отсутствовавшей в первой игре.

Система traits претерпела небольшое изменение: Night Person заменен на Sex Appeal. Как и раньше, персонаж получает новый perk через каждые три уровня (или четыре в случае Skilled). В дополнение к старым добавлено множество новых perks. Некоторые из них просто прибавляют фиксированное количество процентов к скиллам (Thief увеличивает Steal, Sneak, Lockpick и Traps на 10%), другие изменяют атрибуты персонажа. Благодаря Here and Now вы можете даже немедленно получить следующий уровень! Некоторые perks влияют на ход сражения, другие используются вне его.

Большинство скиллов (skills) не слишком активно задействованных в первой игре (такие как gambling) обрели новую жизнь. У некоторых из них изменился эффект. Например, Outdoorsmen теперь позволит принять решение - входить в random encounter или нет. За каждое использование скилла добавляется опыт обратно пропорциональный его текущей величине. Система роста значения скиллов при получении нового уровня изменилась. Теперь увеличение значений будет зависеть от их текущего состояния:

От 1% до 100% стоит 1 SP;
От 101% до 125% стоит 2 SP;
От 126% до 150% стоит 3 SP;
От 151% до 175% стоит 4 SP;
От 176% до 200% стоит 5 SP;
От 201% до 300% стоит 6 SP.

Предельное значение скилла - 300%. Максимум роста уровня персонажа отсутствует. То есть технически он равен 99, но этого значения можно достигнуть либо игрой в течении нескольких лет, либо грязным читингом.

Несколько слов о параметрах "идеального" персонажа. Стало хорошей традицией выставлять своему персонажу IN 10 и AG 10. Это две принципиально важные характеристики. Крайне желательно сделать ST не меньше 6, т.к. это значение часто является минимальным требованием для самого разнообразного оружия. Обычно я ставлю EN 2 т.к. считаю, что надо уметь не держать удар, а избегать его. Разработчики клялись, что LK станет крайне важной характеристикой, но я играл с LK 10 и не почувствовал особых преимуществ.

Столь высокие требования можно обеспечить, выбрав при генерации героя trait Gifted, а скиллы - дело наживное. Из эстетических соображения я беру Bloody Mess ;) . При игре с LK 10 можно взять Finesse, если вы решили полагаться на critical hits... В Tag Skill можно поставить Small Guns, Energy Weapon (традиционно) и Doctor (с лечением поначалу будет сложно). По ходу развития персонажа следует обратить внимание на Outdoorsmen, Lockpicks, Speech. Repair, Science и First Aid можно неплохо поднять книжками - их довольно много.


■ Rot God

Пустынный мир

То, что мир будет в два раза больше было известно давно, но в реальности это впечатляет. Карта огромна, на ней множество городов и других мест, где может побывать

персонаж. На большинство из них можно наткнуться случайно, но некоторые (например Ghost Farm) можно найти только узнав о них из разговоров с NPC. При передвижении по карте специальный индикатор показывает смену дня и ночи.

Это жестокий мир, населенный мутантами, гигантскими ящерицами, роботами и плотоядными растениями. Количество random encounters увеличено с 20 до 100 типов (с 80 до 750 вариантов!) не считая специальных.

Про то, что в игре есть автомобиль (Chrysalis Motors Highwayman!), знают уже все. Мы видели его рекламу по телевизору во вводном фильме к Fallout I. По ходу игры у нас есть возможность совершенствовать машину, улучшая ее характеристики - скорость и расход горю... энергии.

Во время путешествий по пустынным землям, герою будут попадаться очаги цивилизации - поселения Den, Vault City, Gecko, New Reno и *множество* других. Встретятся и хорошо знакомые по первой игре места. Кстати, недалеко от San Francisco находится Military Base. Все эти места непохожи друг на друга, и в каждом герою предстоит разбираться с новыми проблемами. Кстати, в игре отсутствует глобальный мониторинг поступков и репутации, поэтому отношение к вашему подопечному будет строиться только на тех делах, которые он совершил по отношению к данному хутору, деревне, городишку и т.д.



■ Speciol encounter: Croshed whole



В наличии - десятки квестов и еще большее количество мелких заданий, но временного ограничения на прохождение игры нет (если не считать некоторых квестов, с которыми нужно управиться за ограниченный промежуток времени).

Отыгрыш

Возможности role-playing'а в игре улучшены. Будет множество способов избежать драки и получить опыт (XP) и без сражений. Визитная карточка Fallout - нелинейность сюжета и многовариантность действий, и Fallout 2 полностью оправдал в этом плане все ожидания. Как и в первой игре мы полностью контролируем персонаж и определяем характер его действий - во имя добра или во зло. Почти все проблемы в игре могут быть решены различными путями. Выбор действия зависит только от вас, а его успех - от соответствия принятого решения возможностям персонажа. Бесполезно убеждать охранника пропустить вас, если вы имеете низкий показатель Speech. Нет резону ломиться напролом, если боевые скиллы незначительны. Бесполезно пытаться проскользнуть незамеченным, если у вас слишком малый Sneak. И наоборот, выбор правильного действия исходя из характеристик вашего персонажа, приведет к успеху. Хотя, даже имея, например, Sneak 100% можно не пытаться проскользнуть мимо стаи крыс-мутантов - лучше пустить в ход оружие и получить на этом некоторый опыт. Конкретный способ действий зависит все же исключительно от вас. Вам решать, каким вы хотите видеть своего персонажа.

Детали

Игра стала сложнее, что является ее несомненным достоинством по сравнению с Fallout I. Ловушки усложнены и их стало больше. Добавлено несколько новых видов брони и NPC смогут их носить. Ура! Их внешний вид не изменится, но величина Armor Class и Damage Resistance будут соответствовать одетой броне. Все виды брони имеют улучшенные модификации (например Leather Armor Mk II), одинаково выглядящие на экране, но отличающиеся характеристиками. В дополнении к хорошо знакомым видам оружия добавились десятки новых. Среди них M72 Gauss Rifle, M3A1 "Grease Gun" SMG, Louisville Slugger, H&K CAWS (Close Assault Weapon System, оружейная система для ближнего боя), Solar Scorcher. Старые виды оружия можно будет усовершенствовать, например удвоить число зарядов в магазине. В этом вам помогут некоторые NPC. В игру добавлена развитая система рукопашного боя с различными видами ударов, и вы сможете создать персонажа "Брюса Ли" - специалиста по восточным единоборствам. Система критических ударов (critical hits) была оптимизирована для придания ей большего реализма. Игрок может взаимодействовать со множеством объектов на экране и комбинировать предметы. Например, добавить оптический прицел к винтовке или изготовлять лечебное зелье из трав.

Число монстров удвоилось (всего примерно 30 видов), но увидим мы и старых знакомых. Вас ждут незабываемые встречи с Gecko, MK5 Sentry Robot, Wanamingo... Монстры стали "умнее" и выбирают цель логичнее: в первой игре основной мишенью был PC, а сопутствующие NPC часто игнорировались. Во время сражения, контуры действующих лиц подсвечиваются в зависимости от их отношения к герою: зеленым, красным и желтым, что бывает очень удобно в больших схватках.

Но игра не вырождается в примитивный hack&slash. Значительно расширена возможность общения с обитателями этого странного мира. В разговорах с NPC исчезла опция "Tell me about", создававшая колоссальный дисбаланс в первой игре. На NPC теперь оказывает влияние не только величина Speech и CH,

Нововведения
- Новые Trait и Perks
- Неограниченный рост уровня
- Неограниченное время прохождения игры
- Удвоенный размер игрового мира
- Больше квестов и сюжетных линий
- Больше монстров, видов оружия и брони
- Увеличена сложность игры
- Новое правило роста Skills: чем больше тем труднее
- Улучшены AI и управление NPC
- Автомобиль: средство передвижения и склад для шмоток
- Появилась кнопка Take All в Inventory
- Исчезла опция Tell me about

но и Karma, и ваша местная репутация. Вас могут идолизировать в родной деревне Arroyo, но презирать в Vault City. Появились и специальные *репутации*, например Grave Digger, Gigolo.

Общение с партийными NPC претерпело изменения: "Trade" заменит "Barter". Исчезла необходимость красть предметы у своих товарищей, зато у NPC появился предел загрузки. Вы сможете увидеть количество их Action Points и Hit Points. Система управления поведением NPC в бою сильно изменилась: перед боем можно будет давать им более подробные ценные указания, чем в первой игре. Вы сможете задать им модель поведения, степень агрессивности (Berserk, Aggressive, Defensive, Coward или самостоятельно настроить его в Custom) так, чтобы каждый NPC играл во время сражения четко определенную роль. Несмотря на то, что для повышения "разумности" в AI NPC внесено примерно 50 улучшений, интеллект последних все еще рядом не лежит с показателем IN :). NPC будут способны сражаться в группе и не будут лезть на линию огня своих товарищей. Возможны и накладки. Если один из временных союзников в сражении случайно попадет в вас, то партийные NPC воспримут случившееся как нападение и начнут создавать проблемы. Польза от NPC будет не только в бою, т.к. у них будут свои skills. На их плечи вы сможете переложить ремонт оборудования и работу с компьютерами. Например, если в вашей команде есть специалист по Repair, то каждое использование зтого скилла будет рассчитываться исходя из его величины у NPC (конечно, если он делает зто лучше вас).



Помятник герою Fallout 1 в NCR

Итого

Fallout 2 - одна из лучших представительниц жанра RPG, достойное продолжение замечательной предшественницы. Что подтверждается мгновенным взлетом игры на вершину Internet Top100.

В заключение хотел бы дать несколько советов начинающим. Все нижеследующее справедливо и для Fallout 1, но мне кажется, что зта информация будет нелишней...

Если уж вы собрались стрелять очередью (Burst), то лучше зто делать при наличии на линии огня нескольких врагов. При зтом целиться лучше в самого дальнего из них.

Взяв perk Bonus Move, вы сможете за два хода (при AG 10) уйти из любого неприятного или даже опасного random encounter.

Некоторые предметы усиливают скиллы. Например, детектор движения дает бонус к Outdoorsmen.

Для того, чтобы открыть застрявшую дверь надо иметь ST 7. Crowbar можно использовать и по прямому назначению.

В PIP-Boy встроен будильник, которым можно пользоваться, проматывая время до полного излечения персонажа или всей партии.

Что же дальше?

Дальше будет patch, который уже разрабатывается, т.к. в игре уже обнаружены десятки ошибок. Он наверняка будет доступен к моменту выхода зтого номера журнала - рекомендую его использовать ;).

В будущем планируется выпуск дополнительных модулей, добавляющих новые квесты и места на карте. Подробности пока неизвестны. Есть немного сведений и о возможном продолжении серии. Feargus Urquhart из Interplay раскрыл некоторые детали.

Первая новость состоит в том, что Fallout 3 состоится в том случае, если окажется успешным проект Fallout 2. Теперь-то в зтом можно не сомневаться.

Вторая новость - он будет трехмерным, но тоже в изометрии. Скорее всего, Interplay использует 3D движок, разработанный для Stonekeep 2. Конечно он будет модифицирован для поддержки обзора 3/4. Fallout 3 тоже будет иметь по-



турновый режим. В F3 из F2 будет перенесен режим стрельбы Full Auto, позволяющий истратить пол-обоймы за одну очередь.

Такие вот планы на будущее. А пока есть предложение вплотную заняться вторым Fallout'ом.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Сбалансированность	●●●●●●●●●●
Рейтинг	9.2

Время освоения: от 1 до 3 часов
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

Grim Fandango

Гуру Брамин

Нам нужны твои зубы, Manny, мы не можем тебя отпустить. Извини.
Eva

Жанр	Квест
Издатель	Lucas Arts
Разработчик	Lucas Arts
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM, 2 Mb Video
Рекомендуется	32 Mb RAM

"Штроили мы, штроили и наконец-то поштроили". Ну, што тут еще шказать? На этом вступительную часть позвольте закончить: строили, конечно, они, а мы ждали и дождались. Grim Fandango практически полностью оправдал ожидания – а при таких-то ожиданиях даже "практически полностью" достаточно, чтобы игра была хитом. Помните, какая туфта со Starcraft'ом вышла?



С нуля

В общем, рецензия пишется для тех, кто почему-то еще не слышал об игре. Всем тем, чье любопытство уже давно разгорелось и тем, кто просто все еще сомневается, стоит ли тратить свои кровные, сообщаю: лучшего вложения в области квестов сейчас не найти. Lucas Arts живет и побеждает; средней руки Monkey Island 3 (позвольте я его так, фамильярно) с легкостью попал в первую десятку Internet Top-100; "Фанданга" имеет все шансы доползти и до пятерки, а то и... Чем черт не шутит! У квестов от Lucas Arts есть одна особенность: это те редкие квесты, которые становятся явлением межжанровым – в которые играют все и которые любят все. Вы знаете кого-нибудь, кто не играл бы в Full Throttle? А ведь широкие массы с трудом отличат Callahan's Crosstime Saloon от Koala Lumpur: Journey to the Edge. Квесты любят штучно – "Колобков", Full Throttle, "Гэг" и Monkey Island. Так вот мысль в том, что Grim Fandango тоже там будет. А теперь притворяемся чайниками и начинаем рассказывать по порядку.

О загробном

Умирая, душа обретает успокоение не сразу. Умирая, она попадает в мир мертвых, который устроен по образу и подобию мира живых – только нечисти в нем больше и мертвые находят его привлекательней. В этом мире душа должна совершить долгое путешествие, прежде чем она попадет в землю вечного покоя; трудное и опасное путешествие, которое, впрочем, можно сократить и упростить – "стоит лишь купить билет на один из видов транспорта, предоставляемых нашим агентством – вы можете поехать на собственном автомобиле, совершить роскошный океанский круиз или даже сократить четырехлетний путь до четырех минут, воспользовавшись Номером 9 – самым совершенным средством передвижения, сверхскоростным поездом". Приблизительно так уговаривают клиентов туристические агенты – те, кого в мире живых привыкли видеть в черных плащах, с косами и называть Смертью. Проще все, проще: это агенты, которые с удовольствием продадут самые дорогие билеты на самые комфортабельные и быстрые виды транспорта – если только грехи позволят.

Ваши грехи, ваши: дело в том, что от того, как человек прожил жизнь, зависит то, на какой билет он имеет право. А если все совсем уж плохо было... что ж, тогда – прямая дорога в рекламные агенты. И вот один из них, Manny Calavera, обрабатывает очередного клиента, проверяет информацию о нем и видит, что максимум, на что Celso может рассчитывать – это великолепная трость со встроенным компасом. Как, опять?

Не везет Manny в последнее время крепко: клиент пошел никакой, босс грозится уволить, офис отдали удачливому коллеге, Domino Hurley, который получает теперь все лучшие задания (распределение идет централизированно) – ну, все плохо. Вот, пришло сообщение о массовом отравлении, клиентов столько, что только приезжай и выбирай – но шофер уехал, замену ему нашли своеобразную, приехал последним, досталось что-то неразумительное – а Domino опять нашел какую-то монашку и толкнул ей билет на Номер 9. И босс на взводе. И потом тоже... Впрочем, это уже игра. Одно только скажем: нечисто тут все, ой, нечисто - если в демку играли, то сами слышали пламенного кубино-испанского патриота, который все рассказал: "Не замечал ли ты, Manny, что все твои клиенты – даже лучшие клиенты – не получали разрешения на то, чего на самом деле заслуживали?" Один не получил билет – значит, этот же билет можно продать совсем другому, а знаете, сколько такое стоит... За такое дело могут и убить... точнее, засадить цветной капустой – два-три выстрела, и ты весь в цветах. Страшная картина.

"Сто зе это полусяеся?"

Чего мы ждали от этой игры? Мы





ждали потрясающего юмора и интересного квеста – или в другом порядке: кому как. С юмором дело хреново. Monkey Island имел под собой "историческо-сюжетную" подоплеку; Full Throttle! – тем паче (вспомните: сколько колорита!) Grim Fandango – история в несуществующем мире, который еще надо придумать. Здесь претензий нет: мир придуман отлично, подробно, качественно, да еще и с огоньком, выдумкой и задором. Связи проработаны, детали на месте, легенды, мифология и правила игры – в порядке. Немного претензий и к персонажам: встречаются даже колоритные, а уж то, что каждый на своем месте и вполне последовательно себя ведет – зто однозначно. Но где-то в районе придумывания мира "создатели" и кончились. На персонажей их еще хватило, а вот тексты...

То ли разработчики выдохлись во время создания мира и персонажей, то ли просто стояли другие задачи - но того юмора, который был у предшественников, в игре нет. То есть вообще смешные вещи есть - но все не так искрометно, не так парадоксально, не так бредово, как раньше. Не так, что каждая реплика - шутка, а все задачи решаются так, что одно зто смех вызывает. Тот же Monkey Island прочитывался весь, полностью - даже когда "правильное" направление диалога было очевидно, реплики перебирались одна за другой. Larry VII (можно я так, уважительно?) – помните, сколько там был "ненужных" вещей и чего только Larry о них ни говорил? В Grim Fandango шутки строятся на другом: на персонажах, на контексте, на поворотах сюжета. Фраза: "Manny, можно я буду носить повязку?" очень забавна - но только если вы провели с тем, кто ее произносит, уже часок за монитором. Диалог "Побольше уважения к нашему доблестному шефу – С чего вдруг? Я здесь работаю дольше, чем он. – Ты думаешь, есть чем гордиться? – Тоже верно" забавен, но только в рамках игры - и только в мире игры: если знать шефа, знать героя, знать контору... Здесь нет самодостаточных реплик, искрометных текстов, чего-то, что вспоминается годами, – день прошел, а я уже вспоминаю фразочки с трудом. Зато развитие событий помню до мелочей. Другая совсем игра.

Это не то чтобы плохо. Это просто не то, чего ждали. Grim Fandango - серьезная игра с серьезной историей и серьезными правилами. И правильная линия диалога здесь нередко - прямое изложение своих потребностей; а вот потом уже придется думать, что же может понадобиться зтому персонажу для того, чтобы он вам помог; и никаких парадоксов. Ни-ка-ких. Если раньше надо было искать нелепое, но смешное решение, то теперь надо искать вполне последовательное, хоть и хорошо спрятанное - а юмор всплывет по дороге: как в жизни. В общем, зто не комедия; зто adventure, не сказать - шпионский роман. Но если такова цена хорошего сюжета...

Качеством и количеством

Сюжет и мир GF продуманы настолько, что иногда возникает ощущение RPG. У многих предметов есть сразу несколько логичных применений, и пройти можно было бы, вроде бы, разными способами - но предусмотрен один. Собственно, поэтому игра и квест. И все же остается ощущение, что ты полностью погрузился во вполне логичный мир с большой степенью внутренней свободы: все в нем можно, все; просто если мы сегодня на корабль опаздываем, то нам не до того, чтобы по бабам ходить, - нам напарнику инструменты искать надо. "Свобода", - как говаривал Ильич, - "есть осознанная необходимость"; а осознавать, что нам что-то нужно, сюжет заставляет все время.

Grim Fandango, повторюсь, - серьезная игра с серьезной историей. Здесь по-настоящему любят, по-настоящему предают и по-настоящему убивают - убивают много, важных персонажей и далеко не "за кадром". Хиханьки и хаханьки "ой, мы тут скелетиков насобирали и сейчас на все на свете пародию сделаем" не проходят. Рядом не лежали. История - закрученная, персонажи - проработаны, тексты - великолепные (не искрометные; но великолепные). С одной стороны - никто не гнушается новых мест и событий. С другой стороны - "если ружье висит на стене в первом акте, оно должно выстрелить в четвертом" (перевранный копирайт А.П.Чехова). И самое главное: когда оно в четвертом акте стреляет, тебе не кажется, что причина зтого - в наличии ружья на стене в первом. Ружье стреляет, потому что так и должно быть по сюжету. Потому что зто логично и последовательно.

Действие разворачивается в течение четырех лет по одному дню в год - и каждый раз зто День мертвых, день, когда разрешены свидания с оставшимися в мире живых - поэтому нет ничего удивительного в том, что на улицах так мало народу, и что все оставшиеся - столь неординарные персонажи. Ординарные отпущены на побывку; остались революционеры, бандиты, богема - маргинализированная и пассионализированная аудитория. Их немного - но зато каждый проработан безупречно. Характер, поведение, мотивация, реакция на ваши действия, голос наконец (впрочем, об озвучке позже) - все цельно, все на месте, все без дырок и проколов. Ни одной натяжки, ни одного персонажа и ни одного слова, поставленного для того, чтобы заткнуть дырку в сюжете. Персонажи - вдохновенно придуманные; обычные, зкзотические, зкстравагантные; тщательно прора-



ботанные - шофер, демон и больших души и тела товарищ Glottis, Manny, "богемно"-бандитская Olivia, великолепный Salvador - самая сильная сторона (из "сюжетных) Grim Fandango.

И все это завязано в четкую интригу - более-менее понятную, в чем-то - с предсказуемым развитием, но все равно - захватывающую и напряженную. Все так хорошо сделано, что происходящее - правдоподобно - вот интрига и цепляет. И не мешают ни черепушки, ни мультипликация.

Цельность, последовательность, проработка, персонажи - в Grim Fandango придумана большая качественная история и создан свой мир - проработанный настолько, что в него можно вжиться. И тогда, поверьте, играть становится намного проще.



Gameplay

Вот теперь об игре. Здесь все коротко - претензий не имею. Имею восторги. Давно не видел ничего подобного.

На Grim Fandango можно воспитывать квестеров - этакий "курс молодого..." Это большая игра - теперь я уже об игре, а не о сюжете, - в которой есть все: все ходы, все принципы, все задачки, встречающиеся в квестах (кроме, разве что, просто пазлов - но где пазлы, а где квесты!). Кроме "Курса молодого..." Grim Fandango можно использовать как комплекс тестов "Хороший ли вы квестер?". За сколько вы пройдете эту игрушку? Тест на пиксель-хантинг, тест на внимательность, тест на общую логику, тест на исследование территории - здесь есть все. Игрушка не то чтобы сложна - она большая и замороченная, но логична и проходима от начала до конца; просто здесь есть все. Абсолютно. И со всем этим надо уметь обращаться. "Курс...", тест, энциклопедия, наконец, - огромный монумент даже не искусству создания квестов, а квестерскому делу вообще. Как игра, Grim Fandango безупречна.

Этим - не последними словами, а всем абзацем - все и сказано. Вам встретятся самые разные задачки; вы можете пройти игру за сутки-другие - если у вас за плечами десятки квестов; и неизвестно, насколько вы застрянете, если Grim Fandango - одна из ваших первых игр. Опять-таки: кто-то чему-то научится, кто-то проверит себя как игрока, кто-то будет пользоваться игрой как энциклопедией и показывать знакомым: вот так было в Final Fantasy; вот такую штуку мы в Kings Quest'е делали... Конечно, у игры есть своя специфика: упор сделан на работу с inventory и внимательное прослушивание диалогов. Конечно, три принципа - "Если что-то можно сделать - это нужно сделать", "Если тебе что-то сказали, ищи в этом подсказку" и "Имеющемуся предмету нужно найти свое применение, найденному применению - свой предмет (то есть если есть что-то непристроенное - ему нужно найти пару), - так вот, эти три принципа - все, что нужно для прохождения. Но все равно Grim Fandango действительно очень большая и очень разнообразная игра. Нужно много думать и много уметь - мало точно не покажется. Ну, и кроме того, процесс захватывает.



Вот здесь, собственно, единственный скользкий момент. То, что процесс захватывает - однозначно: играть в Grim Fandango на редкость интересно, и пройти игру можно на одном дыхании - даже если физиологические и социальные причины заставят растянуть это дыхание на пару недель. Вот только в чем причина увлекательности - в сюжете или в игре - точно не скажу. То ли сюжет увлекает, заставляя думать, где чего и как пристроить, то ли игра будит азарт и заставляет проглатывать сюжет; то ли они друг друга подталкивают - ни на то, ни на другое по отдельности у меня, может, терпения бы и не хватило. Впрочем, какая разница: главное, что когда ты *играешь*, тебе интересно. Суть ли важно, почему? Даже проще: что еще нужно?

"Новатор крутит регулятор..."

Сделаем передышку - дальше все равно пойдет ода, поэтому поговорим о вещах спокойных. Об интерфейсе - по-простому.

Впрочем, он, зараза, тоже отличный. Вот уж что удивительно - новая, в общем, штука, но получилось - "на ура". По мне - лучше, чем мышиный; даже притом, что клавиатура не настраивается. Теперь - по порядку.

Use/Speak и Examine - отдельные кнопки. Ходьба - стрелочками; shift - бег. Inventory - I, перебор в inventory - стрелочки, смешивать предметы в inventory нельзя. Взаимодействие с объектом возможно тогда, когда Manny поворачивает в его сторону голову; для этого:

а) объект должен существовать как значимый;

б) Manny должен находиться достаточно близко.

В режиме бега Manny сворачивает при столкновении с препятствием автоматически, в режиме шага вы вполне можете поупираться в стенку.

В чем плюсы интерфейса? Во-первых, он очень динамичный: пойти "не туда" практически нельзя (за исключением переходов между экранами, когда вы делаете шаг, и начинает грузиться новая картинка) - и поменять направление движения, и просто остановиться можно мгновенно. Кроме того, очень удобно обследовать помещение на наличие "предметов" и взаимодействовать с ними - за счет ориентации с помощью все того же "поворота головы".





Еще удобно выбираться из хитрых закоулков и исследовать помещение в режиме шага, когда Manny не сворачивает у каждого косяка (дверного); впрочем, зто все скорее в раздел “отсутствие минусов”. Туда же относится следующее: предметов в inventory не бывает столько, чтобы перебор доставал; не самая удобная для шутеров раскладка клавиатуры вполне допустима в квесте, когда неторопливо посмотреть, на что жмешь, и в процессе еще раз над чем-нибудь подумать только полезно. Ну, если вы будете очень сильно придираться, то сможете сказать, что есть проблемы с попаданием в двери (к вопросу о косяках) в режиме бега, но здесь, как видно из сказанного выше, важно научиться пользоваться обоими режимами, а не только “быстрым” - и проблемы исчезнут. В общем, интерфейс очень хорош.

Закончим про технические аспекты. Игра слегка страдает “падучей” - хорошим средством от зтого является большее количество памяти, чем 32 Mb, а также выключение ускоренного режима - впрочем, разница была заметна, только когда в качестве ускорителя выступал Viper V330 с Nvidia Riva. Ну, и хорошего вам CD-ROM'a: грузятся все переходы достаточно быстро (даже очень быстро - зто они “там” молодцы!), а вот время обращения к диску - вещь, которая может сильно попортить нервы. Итого, играть в Grim Fandango удобно - как в плане интерфейса, так и в плане совсем технических подробностей: и инсталляция нормальная, и места на диске жрет 30 Mb плюс сэйвы, и под DirectX'ом 6-ым работает, а не глючит (звучит просто как загадка: “Дети, кто зто: под DirectX'ом 6-ым работает, а не глючит?”), и вообще.

Беспредел

Озвучка. Передать зто невозможно. Вы слышите голоса настоящих живых профессиональных актеров - настоящих, не китайских. Качественная озвучка в сочетании с колоритными персонажами - от игры оторваться невозможно. Вот где юмор идет по полной программе - пресловутый испанский акцент и неповторимые интонации. И обидно, что, как обычно, про звук ничего особо не скажешь - а сколько было восторгов во время игры! Музыка - тоже на высоте: отличные мелодии и отличный подбор; музыка всегда соответствует настроению и никогда не надоедает. В принципе. Потрясающее сочетание приятности и ненавязчивости. Ну, и о технике: грузится достаточно быстро, чтобы ненавязчиво и оперативно меняться при первой же необходимости. В результате - озвучка такого уровня редка, музыка такого уровня редка, а такое сочетание... Ну, может, в Throttle'e.

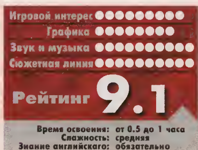
Графика... В общем, хорошо. 3Dfx - фикция: только текстуры размывает. Зато - потрясающая работа художников (!!!), удобные и зрелищные ракурсы, достойная, местами отличная анимация. Ролики - от очень хороших до великолепных (а то и бесподобных). Никаких проблем с нахождением location'ов (исключения - 1 шт.), практически полное отсутствие глюков (тоже 1 шт., но зто что-то между глюком и упрощением себе жизни, и вообще - мелочь). Ничего, по сути, нового - только все стало еще лучше. Это даже уже не мультик - зто фильм (хотите - анимационный) безо всяких дураков. Ну, конечно, по сравнению с музыкой блекнет (да, да: несмотря на все превосходные зпитеты, звук еще лучше). Да, и кто не любил сию графику - тот не поймет; впрочем, так ли много народу глухо не любило “мультипликационные” игры.

Числом и умением

Полноценный анимационный фильм (в советском коллективном сознательном, подсознательном и бессознательном мультик ассоциируется с детством, поэтому хотя бы формулировкой пытаюсь подчеркнуть: зто фильм. Полноценный, -размерный и -метражный фильм. Большое кино.) с отличным сюжетом, великолепным звуком и прекрасным техническим исполнением - и все зто соединено с великолепной (да повторяюсь, но именно великолепной) игрой. Соединение безупречно; игра и сюжет сосуществуют абсолютно гармонично; никаких сшивок, натяжек, неестественностей. Юмор присутствует - не такой и не в таких количествах, как в других играх, но тоже и качественный и “смешной” (просто ожидалось больше). Интриги мадридского двора а-ля “Испания после чумы”. Чего вам еще надо?

Когда-то в “Навигаторе” был такой критерий оценки, как мнение автора. Остальные критерии ориентируются на восприятие масс; что же до моего мнения... Я бы поставил Grim Fandango 9 с очень большим довеском: когда играешь, никакой “нехватки” не ощущается и процесса игры не омрачает абсолютно ничто. Игра великолепна; я готов порекомендовать ее подавляющему большинству и знаю, что дальше совершенствоваться некуда. Дальше - только явления, озарения и принципиальные прорывы.

P.S. А вообще - дождались! Мои поздравления. Спасибо тебе, L.A.!



Павел Коротов

Nightlong
Union City Conspiracy

Жанр	Квест
Издатель	Microprose
Разработчик	Team 17, Trecision
Требуется	Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
	Windows 95

Сага о загнивающем капитализме

Коррупция и терроризм, упадок уровня жизни и всеобщая нищета, бритоголовые "братки" и "крутые" ночные клубы... Вы думаете я рассказываю новейшую историю нашей страны? Как бы не так! Это будущее, в котором предстоит жить американцам лет, эдак, через сто. К счастью, нам волноваться нечего - к тому времени мы этот период уже, видимо, преодолеем. Так поможем же нашим американским друзьям в борьбе с кризисом!



■ Полиция не спешит оказать вам содействие. Как всегда, все приходится делать самому

На дворе 2099 год. Joshua Reev стоит у дороги, смалит сигарету и поджидает прибытия своего друга и покровителя Hugh Martens - мэра Union City. В последнее время позиции городского главы здорово пошатнулись. Противники Хью развернули широкомасштабную кампанию, направленную на дискредитацию мэра. В ход пошли чемоданы компроматов, любовные истории, почему-то называемые в народе "левинками", и другие методы, далекие от того, что когда-то считалось цивилизованной политической борьбой. А тут еще эти террористы, почему-то наносящие удары только по объектам Genesis - концерна, спонсировавшего Hugh на предыдущих выборах. Если так будет и дальше продолжаться, от спонсора просто ничего не останется.



■ Главный герой, Joshua Reev. Правда миляга?

Поймать преступников не так просто - это Hugh уже втолковывал Joshua в машине - один из лучших агентов спецслужб, внедренных в банду под достоверной легендой, бесследно исчез. Теперь - ваша очередь попытать счастье. Конечно, Joshua мог и отказаться, но он отлично помнил, чем обязан мэру города. Поэтому он сдерживал свои эмоции до тех пор, пока не оказался на крыше дома пропавшего агента. Проводив взглядом летомобиль, Joshua выругался - похоже, на него повесили самое сложное.

Внешне Joshua идеально подходил для внедрения в преступную группировку. Высокий рост, широкоплечая фигура, бритая голова и темные очки располагали к нему людей. А специфическая манера изъясняться так, что недалекие умом люди принимали всю его речь за одну сплошную шутку, помогала ему знакомиться с представителями обоих полов.

Вид со стороны

Вот этому-то бандиту, состоящему на службе у властей, нам и предстоит помочь в деле восстановления несколько "односторонней" справедливости. Непростая задачка!

Наблюдаете вы за своим подопечным со стороны, от третьего лица. Управлять Joshua - одно удовольствие. Трехмерная фигура главного героя, как и фигуры остальных персонажей, великолепно прорисована и анимирована, а движения так точно выверены и так реалистичны, что порой завидуешь пластике наших потомков. У игрока есть возможность получше рассмотреть героев во время превосходных трехмерных анимационных фрагментов, которые то и дело показываются по ходу игры.

Сам город - от крыш до канализации - выглядит довольно живописно. Темные сцены загнивающего капиталистического будущего отдаленно напоминают Blade Runner, однако все же не так без-



■ В ночном клубе пока что только хозяйка да вы. Прелестная компания



■ Иногдо приходится зонимотся и бонольным обыскам. Грязноя робото, но кто-то должен ее делоть

радостны (по крайней мере, в отличие от последнего, здесь стоит неплохая погода). Мрачная обстановка пустынных городских улиц оживляется яркими вывесками и гигантскими телевизионными экранами, по которым в перерывах между рекламой иногда показывают новости. Постоянно непонятно откуда (может, из ваших колонок?) доносятся в меру гнетущие мотивчики, которые, однако, не отвлекают от расследования.

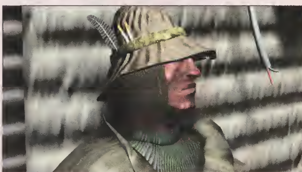
Герой ненашего времени

Наш герой везде чувствует себя как дома, будь то элитный ночной клуб и общество прелестной хозяйки, Eva Tompson, или же компания голодных крыс на соседней улице. Он может найти общий язык со всеми; сложностей в разговоре практически не возникает. Вы не ошибетесь, если будете выбирать фразы подряд, одну за другой. Единственная вещь, вызывающая удивление - упорное "нежелание" речи соответствовать движениям губ персонажей. Почему-то слова, доносящиеся до вашего слуха, никак не соответствуют тому, что вы видите на экране.

С физической подготовкой у Joshua тоже все в порядке, иначе ему пришлось бы туговато. Чтобы таскать с собой ту кучу предметов, которую приходится носить ему, да еще и демонстрировать с этим грузом чудеса акробатики - для такого требуется недюжинная сила. И, главное, все предметы - нужные. Пропустите один - потом придется возвращаться назад. К счастью, такая возможность, если забытая вещь действительно необходима, всегда остается.



■ Милошко, прикурить не нойдется? И кто бы мог подумоть, что ват это дэвушко... Все, малчу, малчу...



■ Бамж. Обыкновенный вонючий зорозный БОМЖ

Поверьте, вам управляться с содержимым карманов Joshua гораздо легче, чем главному герою таскать это содержимое с собой. Всего над любым объектом, будь то предмет из инвентаря, посторонняя вещь или другой персонаж, можно совершить всего два действия: посмотреть (левая кнопка мыши) и использовать/скомбинировать/поговорить (правая кнопка



■ Подземка у нас сейчас роботоет не хуже, чем у "них" в 2099

мыши).

Как видите, ничего сложного. А вот уж что и с чем использовать - это исключительно ваши трудности. К счастью, обычно решение всех загадок выглядит довольно разумно. Однако в Nightlong встречаются места, где игровой процесс превращается в банальную охоту за пикселями или, что реже, в тупой перебор предметов.

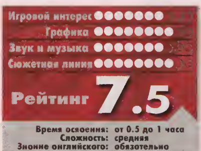


■ Ночной пожор... Кок ромонтично!

Оценка - "хорошо"

В общем, перед нами весьма неплохой "классический" квест с качественной графикой, стандартными загадками и хорошим сюжетом. Еще одно достоинство игры - живописное воспроизведение будущего Соединенных Штатов, почему-то сильно смахивающее на отечественное "настоящее".

У игры нет серьезных недостатков, но нет и каких-то выдающихся качеств, благодаря которым она могла бы стать настоящим хитом. Просто хорошая игра уровня "выше среднего". Если вам нравятся квесты, где вы с переменным успехом пытаетесь играть роль детектива-супермена (первое, что приходит на ум - Broken Sword), Nightlong - ваша игра.



Hopkins FBI

Константин Подстрешный

Жанр	Квест
Издатель	MP Entertainment
Разработчик	MP Entertainment, KULT
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 150, 32 Mb RAM Windows 95

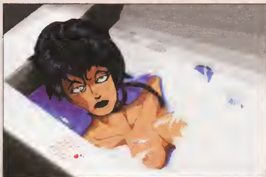
Друзья мои, я вынужден сообщить вам пренеприятное известие: жанр мультипликационных квестов вырождается, великие сериалы о Роджере Вилко и Ларри либо деградировали, либо ушли в подполье. Потенциальные хиты вроде WarCraft Adventures: Lord of the Clans умирают, так и не родившись, а над их надгробиями бродят серые тени былого величия жанра. Одной из таких теней и является игра Hopkins FBI от KULT. Причем авторы утверждают, что Hopkins - самый что ни на есть классический квест. Никто, собственно, с зтим и не спорит, как никто не поспорит и с тем, что "Запорожец" – классическая машина (впрочем, не будем обижать "Запорожец"). Просто одной только мультипликационной графики мало, чтобы заслужить звание классики.

Сюжетец

Ну намешали, тут и мафиози, и загробная жизнь, и клонирование. В общем, чего здесь только нет, вот только игра от зтого лучше не становится. Итак, некий террорист Берни Брекстон решает поиграть с ядерной боеголовкой.

БУХ! Ух-ты, взорвалась! Ну ничего, у меня еще одна есть. БУХ! Ух-ты, в Калифорнии стало на 50.000 человек меньше (надеюсь, Санте-Барбаре тоже досталось, может одноименный сериал показывать прекратят).

Агент ФБР Хопкинс (то бишь, главный герой игры) ловит нехорошего дядю и отправляет в тюрьму, откуда тот благополучно сбегает прямо с злектрического стула. Берегись, Хопкинс, мстя будет страшна!



...о я лишь пнул ногой

О вреде прогресса

По зкрану бродит инфантильный (в смысле, абсолютно никак не реагирующий на происходящее вокруг) Хопкинс в своих черных очках, похожий на дистрофированного Дюка Нюкема. А после того, как я увидел начальника FBI с внешностью крестного отца и дежурную, подозрительно похожую на Монику Левински, то всерьез испугался за американскую федеральную службу безопасности. Может, янкам стоит вызвать нашего капитана Пронина, он хоть на морду шибко неказист, зато прикольный, а то пока на ихнего Хопкинса смотришь - от скуки помереть можно.



кого-то из окружения Билло Клинтоно мне это девушко нопоминоет... вот только кого?

Думаете, игра обладает хотя бы какой-нибудь разветвленностью сюжета? Ха-ха! Как же, понадеялись, да тут отсутствует даже такой привычный злемент, как разветвленные диалоги. Результат любого разговора один и тот же: задаете неправильный вопрос - вас посылают, перепробовали все варианты, нашли нужный – пошли дальше.

Иногда, для развлечения, по ходу игры квест превращается в стрелялку с графикой Corridor 7 или в Arcanoid с графикой уж и не знаю какого года, меня, наверное, тогда еще не было. Впрочем, аркадные злементы не вызывают ни радости, ни удовольствия, другими словами, как говорят М-тивишные придурки Бзвис и Баттхед – зто полная лажа.

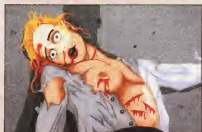
О насилии над игроком

Игра поражает количеством извращенных убийств, кубометры фальшивой розоватой крови на квадратный сантиметр зкрана превосходят всякие разумные границы, масса уродливого и несмешного насилия вызывает отвращение. Похоже, авторы испытывают страсть к женщинам в извращенном виде: в зтой игре красивых девушек (в основном, блондинок, но попадаются и темненькие, и рыженькие) безжалостно отправляют на тот свет: им режут горло, их шпигуют свинцом, их топят, насилуют и убивают, убивают и насилуют, убивают и... (что-то я увлекся). Время от времени, для разнообразия, попадается и какая-нибудь жертва мужского пола: полумертвый мужик с топором в голове (вот смеху-то) или кассир без глаз и с разбитым черепом. Вообще, насилие в компьютерных играх давно уже не вызывает бурных протестов. Но когда бандит перерезает горло обильно потеющей девушке, и зто показывают крупным планом – зто не страшно и совершенно не смешно, зто пошло и свидетельствует о том, что на большее у авторов игры не хватило ни ума, ни таланта.

Элементарно, Ватсон

Да, что касается логики, то она в зтой игре железная, можно даже сказать, чугунная. Например, агент ФБР с удовольствием выкапывает из мусорного бака кусок мяса, чтобы зкранов через двенадцать накормить им дикую собаку. Или еще - где, по-вашему, хранит служитель закона гранаты? Естественно,





в ящике письменного стола! Ящик закрыт на ключ (ну еще бы, в нем же гранаты, не дай бог, сопрет кто-нибудь из сослуживцев). Но это полбеды, угадайте, где ключи от замка? Конечно же, они находятся... в соседнем ящике стола.

Прибавьте к этому отвратительное управление, и вы получите вовсе премерзкую картину. Разработчики почему-то отказались от стандартных квестовых вариантов, а придумали вот что: щелкаете правой кнопкой мышки, и рядом с курсором появляется надпись look, take, put и прочие команды. Вроде бы, казалось, свежая идея, но минут через пять начинаешь мечтать о банальных иконках. И еще - кнопку инвентаря авторы поместили в левом верхнем углу экрана, представьте, хотите вы что-то взять из своего большого федерального кармана, несете курсор к этой заветной кнопке, а она скроллится вместе с экраном, а скроллится он ме-едленно, вот и получается этакая погоня за инвентарем, жуть да и только.





И в куче навоза...

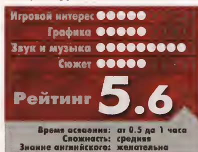
Графика в игре среднего качества – дешевенькие задние фоны и симпатичные персонажи, все это вполне подошло бы года три-четыре назад, но не сегодня. Время от времени показывают заставки, созданные посредством 3D-Studio – симпатично, но тоже ничего особенного.

Зато какая в игре музыка! Стебовые композиции сделали бы честь компьютерной игре A-класса. Песни, музыка – все это записано в хорошем качестве и не надоедает, их хочется слушать и слушать. Ну просто несправедливо, что такой убогой игре досталось такое звуковое оформление.

Эпилог

Итак, перед нами игра-уродец, мультипликационный ужастик, недостойный славного права называться квестом. Если вы настоящий геймер, но мечтаете покончить с жизнью каким-нибудь извращенным способом - купите эту игру – пара нервных шоков, разрыв сердца и опухоль мозга вам обеспечены. Если вы обожаете щелкать мышкой на всех подряд иконках Windows, в надежде обнаружить что-нибудь интересное, – тоже купите ее, всем остальным – не рекомендуется.

P.S. Все-таки, музыка в игре великолепная, вот только один звук, как хорош бы он ни был, ни одну плохую игру еще не спасал.



Павел Коротов

Morpheus

Жанр	Квест
Издатель	Piranho Interactive
Разработчик	Soop Bubble Productions
Требуется	Pentium 60, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM Windows 95

Это вам не Титаник

Морфей, согласно древним грекам - бог сновидений. Казалось бы, какое влияние он может оказать на вашу судьбу, судьбу Mathew Holmes? Засыпая, вы никогда не задумывались об этом. Но так уж получилось...

Ваш отец, знаменитый полярник, 25 лет назад исчез во льдах Арктики при странных обстоятельствах. Вам удалось снарядить спасательную экспедицию, однако попытка выяснить, что произошло с близким человеком не увенчалась успехом. Ваш отряд попал в метель и сбился с курса, а вы сами оторвались от своих попутчиков. После нескольких дней бесцельного блуждания вы вдруг оказались перед огромным кораблем, вмерзшим в лед.

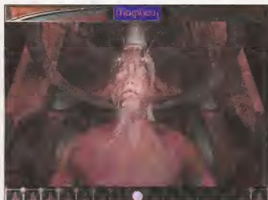
По размерам корабль был сопоставим со знаменитым "Титаником". Но это явно не мог быть "корабль века" - всем известно, что тот был окончательно и бесповоротно потоплен айсбергом. На палубе никого не было, а все приборы выглядели так, будто ими не пользовались уже много лет. На спасательном круге вы заметили надпись "Herculania".

А сказка будет впереди...

С этого-то момента и начинается настоящее приключение. Оказывается, корабль был построен известным мультимиллионером для исследования некоей аномалии, открытой в районе Северного Полюса. Эта аномалия могла содержать в себе ключ к увеличению продолжительности человеческой жизни, а то и к бессмертию. На борту корабля, кроме миллионера находились его почетные гости, такие как гениальный ученый, знаменитая балерина с приемной дочерью и многие другие. Миллионер захватил с собой и свое-



■ Среди других приглошенных но коробле было девушка-инвалид, Клер



Эта Jan, приемный сын миллианера, на чта эта с ним? И где остальные пассажиры?

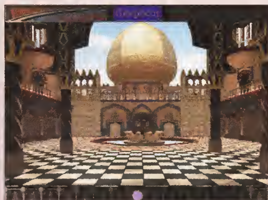
го приемного сына, Jan'a.

Спонсированные миллионером эксперименты привели к потрясающим результатам: были открыты врата в мир сновидений. Но что-то сработало неправильно. В результате пассажиры оказались пленниками собственных снов. И теперь вам предстоит побывать в каждом из прекрасных сновидений и страшных кошмаров пассажиров обреченного судна. Вы узнаете то, чего до вас не было известно никому на нашей планете - тайны человеческого разума. Без этих знаний вам не спастись.

Мир снов наяву

Корабль служит, как бы "центральным штабом", откуда вы телепортируетесь в миры снов, принадлежащие разным персонажам. В каждом из миров создана своя неповторимая атмосфера. Для того, чтобы проникнуть в чужие сны, вам придется хорошенько изучить, что же представляли из себя пассажиры загадочной Herculania, каковы были их цели и намерения и чего каждый из них ожидал от этого необычного путешествия.

За каждым из снов скрываются хитроумные головоломки, подсказки к которым очень хорошо спрятаны и зашифрованы. Складировать предметы из-за отсутствия инвентаря вам некуда, и большая часть загадок, в конце концов, сводится к подбиранию шифра для того, чтобы открыть ту или иную дверь.



Чега талька не увидишь ва сне, асабенно, если сан чужай

Вы не одиноки в своих блужданиях: перед глазами постоянно мелькают существа, похожие на призраков. Но они исчезают даже до того, как вы пытаетесь с ними заговорить, поэтому приходится ограничиваться монологами.

А лучше всего - закрыть рот и открыть пошире глаза. И не только из боязни пропустить важную подсказку. Убранство и дизайн большей части помещений - просто выше всяких похвал. К графике подходит только одно определение - "роскошная". Высокие башни минаретов, фонтаны, от которых веет свежестью и богато убранные залы - все это заставляет забыть о страхе перед участью, постигшей пассажиров корабля. К реальности вас возвращает только зловещий скрип половиц да непонятно откуда доносящиеся странные завывания.

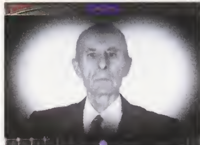
Все это графическое великолепие реализовано на стандартном для подобных игр движке. Вы наблюдаете за миром от первого лица, можете озираться вокруг на 360 градусов и чуть-чуть поднимать или опускать голову. Переход между изображениями оформлен в виде плавного анимационного фрагмента. Подобная графика уже применялась в таких хитах как Riven и Zork: Grand Inquisitor.

Myst номер икс

К сожалению, это - не случайное совпадение. Графика, сюжет да и все остальное, в общем-то весьма неплохо и со вкусом сделано. Одна беда - все это уже было. Мы уже видели все эти сводчатые залы и в Amber, и в Zork: Nemesis, и еще в доброй дюжине игр.

Конечно, Morgpheus несколько выделяется из общего ряда графикой, которая явно выше среднего, но вот все остальное... Даже атмосфера, зловещая, давящая, не сильно отличается от атмосферы игр-предшественников. Если бы Morgpheus появился до упомянутых выше игр, он стал бы шедевром, а так приходится накладывать на него тяжелое клеймо "Myst-клона". Да, это весьма удачный, но клон.

Сама по себе игра интересна; головоломки, как и во всех подобных играх, в меру сложны и в меру подчиняются логике. Но - повторюсь - все, что мы видим в этом квесте - от графики до атмосферы - уже было.



J. C. Farris - эта он заварил ту кашу, катарую вам придется расхлебывать



Чтобы атправиться в мир снав нужна вавсе не кравать, а ват такай саркафаг



Чта бы эта магла быть? Может, камната падишаха?

Игра, без всяких сомнений, придется по душе поклонникам Myst; тем же, кто еще ни разу не сталкивался с подобными квестами, Morgpheus подойдет как отличный ознакомительное пособие с подобного рода творениями. Здесь вы найдете все, что было накоплено за годы разработок Myst'ерий.

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●●

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Павел Коротов

Братья Пилоты
Дело о серийном маньяке

Жанр	Квест
Издатель	1С
Разработчик	Gamos
Требуется	Pentium 60, 8 Mb RAM Windows 95

Гроза преступности

Если последние несколько лет вы жили в другой стране, ну или хотя бы на другой планете, вы наверняка не в курсе, кто такие Братья Пилоты. Так вот, Братья Пилоты - популярнейшие персонажи студии с названием "Пилот".

Ранее известные под именем Колобков, эти талантливейшие сыщики приобрели известность благодаря делу о похищении полосатого слона. Разоблачив коварного буржуйского слоноторговца, Карбофоса, Шеф и Коллега (так звать братьев), могли позволить себе немного отдохнуть. Однако период застоя в делах был грубо прерван. Кот Мышьяк - домашнее животное, да и просто друг, был коварно похищен прямо из дома! Дело явно не обошлось без участия серийного маньяка, наводившего страх на всех городских котов.

Братья еще не знают, что маньяк живет на другой стороне их улицы, и что под личиной простоватого японского продавца по имени Сумо скрывается страшный злодей, хобби которого - варить котов заживо! Но Сумо почувствовал опасность. Он уже знает, что по его следу идут непобедимые сыщики. Успеют ли они? Увидят ли они в живых Мышьяка?

Не сломалось - не чини

Итак, великие борцы за права котов и слонов снова в строю, а вы вновь руководите действиями двух сыщиков. Ни графика, ни интерфейс игры не претерпели существенных изменений со времен "Дела о похищении полосатого слона". Что и неудивительно - ведь перед нами сборник дополнительных уровней, который дружно требовала подстрекаемая журналистами игровая общественность. Кстати, для прохождения этих дополнительных уровней компакт с оригинальной игрой не потребуется. Вы просто вставляете диск в CD-ROM, и "Серийный маньяк" запускается даже без установки на винчестер.

Перед нами все те же анимированные герои и рисованные фоновые картинки - все в лучшем стиле отечественных мультипликаторов. Многие персонажи перекочевали из предыдущей серии в эту.

К сожалению, размер экрана остался тем же: в режиме 640X480 играть неприятно (чересчур большие пиксели), а в 800X600 - неудобно (чересчур маленькое окно). Но за разгадыванием головоломок об этом быстро забываешь.

Обращает на себя внимание то, что сыщики стали более многословными, правда, на этот раз "коронных" фраз не так много как в мультфильме или в оригинальной игре. Напротив, разработчики сильно эксплуатируют полюбившиеся народу выражения, вроде "сверим часы" или "ничего не понимаю!".

Музыкальное оформление тоже не претерпело значительных перемен. "Главная" мелодия чуток изменилась, но только чуток. Музыка ненавязчива и незаметна, особенно если уменьшить ее громкость при помощи стандартных настроек Windows. Игра не имеет встроенной возможности изменения громкости: звук и музыка либо есть, либо нет - игроку приходится "выкручиваться" подручными средствами.

Управление героями все то же: вы выбираете в расположенном в нижней части экрана меню Коллегу или Шефа и действие, которое тот должен совершить. Инвентарь и кнопка вызова настроек игры располагаются там же.

Проще сложного

Теперь о головоломках. В определенном смысле они улучшились. За всю игру мне не попалось ни одной "нерешаемой" загадки, вроде Сейфа из "Дела о полосатом слоне". Некоторые из них даже способны подвести играющего к потребности физически вмешаться в происходящее на экране монитора, скажем, заехать об него мышкой... Зато какое удовольствие получаешь, когда находишь решение!

Что отрадно, большая часть из предложенных задач вполне логична. Мне, например, очень понравилась головоломка о том, как налить 4 литра пива при помощи банок на три и пять литров. Затруднения могут возникнуть только из-за того, что некоторые предметы очень хорошо спрятаны. Но - небольшая охота за пикселями - и вы снова "на коне", то есть на другом экране...

Вам надо Пилотов? Их есть у меня

Мы подошли к моменту, когда возникла необходимость расставить некоторые точки над "i". Дело в том, что во всем "Деле о серийном маньяке" всего 9 (прописью: девять) экранов. Прибавьте к этому уменьшившуюся сложность головоломок и вы получите - максимум (!) - пять часов игры. Естественно, мы связались с "1С" и задали естественный вопрос, на который получили вполне естественный ответ. Из которого и взята следующая цитата:

"... когда все журналы (включая и "Навигатор"), описывая Пилотов год назад в качестве серьезного недостатка указывали на то, что игра получилась слишком короткой, именно Ваши авторы посоветовали нам выпустить дополнительные уровни, чтобы компенсировать малую продолжитель-



ность "По следам полосатого слона". Идя "навстречу пожеланиям" мы выпустили "дополнительную миссию" специально для тех, кому очень понравилась, но показалась короткой оригинальная игра. Соответственно - цена будет вполовину (!) меньше цены полной коробки".

Осталось подытожить: игра очень неплоха. Графика, звуки, юмор - все это в "Серийном маньяке" на очень хорошем уровне. Да, девять экранов - это мало, но вы об этом знаете. Да, многое, например, графика и некоторые шутки перекочевали из оригинальной версии, но было бы странно, если бы между исходной игрой и add-on'ом не осталось ничего общего.

Так что мой совет вам будет таков: обязательно высматривайте коробку с "Делом о серийном маньяке" на полках магазинов. А о том, чтобы цена вам показалась адекватной, издатель, похоже, уже позаботился.

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●

Рейтинг 6.3

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя

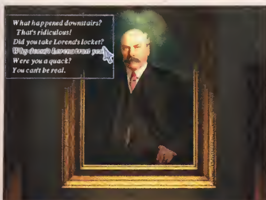
Гуру Брамин

Blackstone Chronicles

An Adventure in Terror

Жанр	Квест
Издатель	Legend Entertainment Company
Разработчик	Mindscape
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	32 Mb RAM
	Windows 95, 98

An Adventure in Terror - ни много, ни мало. И что особенно интересно - есть доля правды в упомянутом выше ужасе. Ночь, редакция, ни одной живой бодрствующей души, кроме вашего покорного, - и ваш покорный настолько взведен игрой, что дергается на каждый звук, а в какой-то момент - при особо подозрительном скрипе двери - берет в руки расческу - ничего более похожего на колющее оружие под рукой нет - и идет выяснять, в чем там дело. Страшная игрушка, страшная, очень правдоподобная, очень атмосферная, местами жуткая. Никогда бы не подумал, что квест в принципе может серьезно пугать, а тем более - пугать настолько (рассказывали мне про Fantasmagoria'ю, про людей, трясущихся за монитором в пустой квартире, про сны кошмарные - не верил по молодости). Никогда бы не подумал, что так бывает, но... В общем, как говорит "Красная Бурда", "не дай вам Бог выходить на болота в полночь, когда силы демократии властвуют над всем сущим". Истинно, истинно.





Где это мы?

Blackstone Chronicles выходит в нелегкой для себя ситуации, когда прогрессивный мир дождался, наконец, Grim Fandango, и заначки всех квестеров планеты (точнее, той ее части, в которой не существует Митино) ушли на покупку этого заранее бессмертного произведения. То, что Grim Fandango оказалась чуть хуже... точнее, чуть-чуть не настолько хорошей, какой могла бы быть, дела не меняет: Blackstone Chronicles попадает в номер, в котором в разделе квестов уже есть откровенная звезда. Так вот интересно, что даже рядом со столь внушительным соседом рассматриваемая страшилка выглядит неплохо – более того, неизвестно, кто на чьем фоне «выглядит». Если у мирового сообщества хватит ума – и если мировая игровая пресса поможет сообществу этого ума набраться – то Blackstone Chronicles ждет вполне заслуженный успех. Ну, и, кроме того, весьма значительный успех: отличная игра. Сказанное о мировом сообществе относится и к территории бывшего СССР, но с одной поправкой: надо будет выучиться свободно воспринимать английскую речь на слух – страшно подумать, что может сделать с игрой пиратская локализация, а официальной, вроде бы, пока что не предвидится.

Впрочем, по порядку: велик и могуч жанр квестов, самые разнообразные произведения приписываются к нему, но с одним плохо: с завязками. Завязок мало, новые случаются редко, и на этот раз нас будут опять пугать психушкой – ночь, здание, ребенка похитили, время ограничено. Однако такой психушки вы еще не видели: хоть с первого взгляда она и кажется братом- (сестрой-) близнецом старинных замков, заброшенных маяков, разрушенных особняков и простых индейских поселений, куда так часто забрасывала нас судьба, достаточно поиграть полчаса, и ты понимаешь: у этой психушки есть свое, абсолютно неповторимое лицо, и мистика здесь – не просто так мистика, портреты на стенах – не просто так портреты, и голоса в комнатах – не просто так голоса.

Здесь вообще все не просто так. Предыстория игры вкратце изложена то ли в семи, то ли в 11 романах, написанных человеком по имени John Saul. Blackstone Chronicles в CD-варианте – это даже не просто «игра по мотивам» - это абсолютно новое литературное произведение, которое только игровым миром и персонажами совпадает с книгами (для простоты поясняю: как «Хоббит» и «Властелин Колец»). Собственно, груз ответственности такого серьезного заявления, как «создать книгу на CD», и вынудил John'a Saul'a сделать игровую психушку такой подробной и реалистичной – такой, в которой все не просто так. У вас не возникнет вопросов, что, собственно, щелкунчик делает в ящике стола; а если и возникнет, то голос за кадром очень быстро объяснит, что щелкунчика подарили хозяину помещения коллеги по работе, что один из них сам вырезал этого щелкунчика и что, «не правда ли, он весьма похож на самого хозяина». Кстати, вопроса, откуда взялся голос за кадром у вас тоже не возникнет.

О наследственности

Впрочем, по порядку: краткое изложение предыдущих романов заключается в том, что когда приют душевнобольных пришел в упадок, его последний управляющий это еще терпел (знаменитый был приют, прогрессивный по тем временам, дело и смысл жизни управляющего Malcolm'a Metcaf'a); а вот когда на приют надвинулись первые бульдозеры, призванные зачистить место для супермаркета, управляющий (точнее, его дух) не выдержал, и в городе началась мистика. Разные горожане в разные моменты получали неизвестно от кого дары, и эти самые дары разрушали их жизнь: кто дом свой спалил, кто руки на себя наложил, кто – еще чего. Эту самую мистику управляющий совершал через своего сына, который долго не осознавал, чего делает, а потом осознал и порвал с темным прошлым. Пять лет сын жил спокойно, своего такого же родил, свой – Joshua - вообще не знал лишнего ни о папе, ни о дедушке, и тут дух управляющего опять разыгрался. Мысль о мести людям, разрушившим любимый дурдом,

не давала Malcolm'y покоя, и Malcolm похитил собственного внука, Joshua, и позвал нас (Oliver'a, папу Joshua, сына Malcolm'a - вы еще отслеживаете?) в здание психушки (которое к тому времени местные борцы за сохранность истории отобрали у бульдозеров и собрались превратить в музей), где и сделал следующее заявление: «Либо ты, сын, опять вернешься на указанный мною путь истины и вернешь в свое подсознание все то, что я однажды туда вложил, либо по зтому пути двинется твой сын, Joshua. Срок для раздумий – до утра (сами понимаете, в психушке – ночь); в качестве проверки – вспомнишь, где находится секретная комната, и заберешь оттуда Joshua. Сам вспомнишь, без подсказок! Время пошло».

Ну, ясное дело, мы как опытные квестеры ничего вспоминать не будем. Мы будем искать мальчика путем внимательного анализа происходящего и последовательного перебора предметов в inventory – благо, и inventory водится, и предметы вокруг разбросаны, и в здании, кроме духа любимого папы Malcolm'a присутствует еще кое-кто – духи безвинно замученных им пациентов. Да-да, а вы как думали: именно «безвинно замученных <...> пациентов» - вышеизложенное ведь только часть предыстории. Впрочем, не все сразу.

«Реализм»

Возьмем быка за рога: чем хороша Blackstone Chronicles? Отвечаем (и отпускаем быка): она хороша отсутствием лишних изысков в игровом плане и потрясающей увлекательностью в плане литературном – сюжетном и атмосферном. То есть играть можно и даже интересно – но самое главное, что игра не мешает в зтом мире жить. Психиатрия, которая даже сейчас вызывает справедливый ужас (говорю как бывший «без-пяти-минут-пациент»), в начале века была совсем не сахар (впрочем, и хуже было, но зто уж совсем «на заре»): лечение сводилось к пыткам и строилось по принципу «организму надо встряхнуться». Пока организм будет мучаться, больные клетки отомрут; впоследствие народятся здоровые, и жизнь вновь будет прекрасна; кроме того, был другой аспект: как сейчас в дурдомы прячут, как в советские времена прятали, так и в начале века в буржуйском краю... Вот пациентов и мучали. Примеры? Да пожалуйста: ледяные ванны по несколько часов, сауны – тоже по несколько часов и безвылазно, искусственные прививания лихорадки (вот уж где встряска), игра в «лампочку Ильича» – подключили тебя, и светись – в общем, море веселья. И все правда – вот в чем фокус. Сейчас попроще – разве что таблетками закормят (впрочем, интересующихся отсылаю к спектаклю «Псих» театра под руководством О.П.Табакова – не как к документальному произведению отсылаю, а так, атмосферу прочувствовать); так вот, сейчас – попроще, а тогда – все правда. Ванны, сауны, злектричество. И все зто есть в игре (просто реклама какая-то).

И ходим мы по комнатам, и беседуем (точнее, разговариваем) с духами пациентов, и узнаем о методах лечения, и видим зти методы своими глазами. Сама по себе игра нехитрая - квест сводится к очень тщательному обследованию помещений и внимательному прослушиванию диалогов; но какие истории! И вам – если будете играть – предстоит задаваться вопросом, была ли у Marylin Wilson фиктивная беременность, как утверждает наш папаша Malcolm, или папаша Malcolm помог скрыть строгим родителям Marylin ее абсолютно реальную нежелательную беременность, по рождении ребенка отобрал его и убил и продолжал убеждать девушку в том, что ничего не было? Мог ведь, судя по роже.



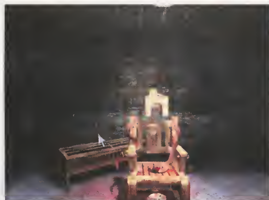




«И что же тут страшного?» – спросите вы.

"Счастлива, потому что беременна"

Да, в общем, вот что: когда мы заходим в комнату к Marylin в первый раз, мы встречаем жизнерадостную молодую девушку, ожидающую ребенка. Она рассказывает про своего любимого, показывает нам кроватку, приготовленную ею для ребенка, делится своими впечатлениями, - в общем, щебечет. Будущая молодая мать. Только музыка тревожная. Мы читаем ее дневник, спрашиваем о ней у Malcolm'a, который рассказывает, что беременность была мнимой, смотрим запись о ней в компьютере. «Выбыла (самоубийство)» Меня подбросило. Не знаю, может, ночь, впечатлительность, еще что-нибудь – но зто так контрастировало со счастливой девушкой в комнате зтажом выше!.. А когда я зашел к ней в следующий раз, она уже все вспомнила – и музыка в комнате играла другая. Новые отзывы о фотографиях любимого и родителей, о раскрашенных ею самой обоях, о кроватке и медвежонке для «будущего ребенка» – абсолютно убитый горем человек. И сыграно все отлично – и радость вначале, и горе потом. А Malcolm продолжает рассуждать о разуме и болезнях.



Вот все зто – и сама жуткость истории, и великолепная игра – озвучка, в смысле, - и безупречная проработка сюжета, и тот же компьютер, в котором хранится база данных по больным и в который можно в любой момент заглянуть – да, наконец, тот факт, что главный злодей не только сообщает тебе основные задачи и с хохотом удаляется, но ведет себя естественно, переживает по поводу утраты любимого дела, говорит, что больше не винит тебя за гибель матери при твоих родах, с уважением отзывается о бывших коллегах, при «щелчке» на словаре ругает всех тех, кто портит старый правильный английский язык, в общем, ведет себя последовательно даже в деталях – выпуклый такой, цельный и сложный образ...Все зто создает невероятное правдоподобие. То есть полчаса – и ты там. Тебя интересует судьба больных, ты воспринимаешь игровую задачу, как жизненную необходимость, ты ненавидишь зтого гада Malcolm'а и вздрагиваешь при каждом шорохе. Мрачно все, страшно, но интересно. Просто все компоненты очень качественные, и результат увлекателен, как книга, но захватывает еще больше, потому что приходится в нем участвовать. Итого – «на пять».

Кроме того, есть еще и технические аспекты. Во-первых, «вид из глаз» – пустячок, а ощущения присутствия добавляет. Во-вторых, отсутствие текста – всю речь, кроме своих вопросов, приходится воспринимать на слух – а, повторюсь, какая там озвучка!





Устал левой...

Техническое обеспечение правдоподобия – на 80 процентов озвучка. Актеры говорят с правильными акцентами, с нужными змоциями, запинаясь и ускоряя речь там, где зто логично – в общем, на озвучку денег не жалели, и большего желать практически не приходится. Под стать зтому делу и музыка – хотя она и простовата, но настроение создает на редкость хорошо.

С графикой сложнее: с одной стороны, как упомянуто в интервью, лечебница сделана именно такой, какой ее видел г-н Saul, и должен сказать, что я сам именно таким дурдом за бугром в начале века себе и представлял – от кабинета управляющего до подсобки. С точки зрения стиля зрительный ряд безупречен; с точки зрения качества статичных картинок – тоже, а вот технически...

Blackstone Chronicles используют страшную вещь под названием QuickTime – кстати, если не будет инсталлироваться, попробуйте сделать зто в safe mode. В рамках зтого урода и повороты на месте, и перемещения выглядят отвратительно. То есть никуда: повороты похожи на проматывание пленки, а при перемещениях разрешение снижается, мягко говоря, резко. Конечно, качество игры позволяет достаточно быстро перестать обращать на все это внимание, привыкнуть и даже полюбить; кроме того, со временем все зти перемещения начинаешь вообще проматывать – на то есть правая клавиша мыши (кстати, тоже возьмите на заметку), но факт остается фактом – графика далека от совершенства.

В остальном же все терпимо – управление в чистом виде на мышке, диалоги – в стандартной форме (выбор из списка реплик), inventory – всплывающая полоска внизу зкрана; все в лучших традициях. Тормозит слегка из-за обращений к CD-ROM'у, но зто можно списать на бету; потом, не на всех CD-ROM'ах сие было отмечено. Обычная игрушка, в общем, - и с точки зрения техники, и с точки зрения gameplay'а; литературой она интересна, литературой. Так что о технике говорить нечего; еще разве что одно - кривовато все как-то придумано (звук, скажем – в формате wav); в результате – места на «винте» жрет немеряно. Но тут нам уже не привыкать.

К новым горизонтам

Некогда «Сердца трех» by Jack London писались как сценарий к кинофильму – параллельно с каким-то товарищем от кинематографа. Хорошая книжка вышла, если кто читал. Интерактивная литература – сразу на CD, по J. Saul'у (еще раз см. интервью) – мне пока что нравится – несмотря на весь мой консерватизм. То есть в добрый путь безо всяких разговоров и первый блин не комом. Да здравствует дело миграции триллеров в виртуальность и Blackstone Chronicles как его пионер! А технические огрехи – черт с ними; главное – играть можно и очень-очень хочется.

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●●●●

Рейтинг 8.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Павел Коротов

Clue

Жанр	Настольная игра
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Hasbro Interactive
Требуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM Windows 95



Темнота и разбушевавшаяся под вечер гроза были ему на руку. Убийца неслышно поднимался по лестнице со свечой в руке... впрочем, даже если бы не гроза, шагов все равно не было бы слышно - звук тонул в мягком ковре, которым была устлана лестница. Последний пролет - убийца нервно сглотнул и потянулся к дверной ручке. Едва рука коснулась прохладного металла, ветер распахнул дверь нараспашку и задул свечу. В темноте были видны только испуганные глаза жертвы. Секунда - и комната погрузилась во мрак.

Если вы думаете, что вам предстоит увлекательное расследование, полное приключений и опасностей, то глубоко заблуждаетесь. Clue - это компьютерная версия популярной за пределами нашей Родины настольной игры. Быть может, вы застали темные времена, когда люди, за неимением компьютера под рукой, собирались в теплой компании, кидали кубик и, в зависимости от выпавшей цифры, передвигали свою фишку на игровом поле. Видимо, разработчикам компьютерного варианта Clue так нравился оригинал, что в версии для PC игра не претерпела значительных изменений.

Суть игры в следующем. Берется колода карт, на 6 из которых нарисовано орудие убийства, на 6 - портреты подозреваемых и на 9 - комнаты, где убийство могло произойти. 3 карты - по одной из каждой стопки - прячутся "под сукно". Это и есть разгадка тайны. Оставшиеся 18 карт раздаются играющим (от 3 до 6 человек). В особняке, где совершено преступление, имеется 9 комнат, соединенных коридорами и секретными проходами. Для передвижения из помещения в помещение игроку приходится тратить очки, выпавшие на кубике. В итоге игра сводится к тому, чтобы, действуя методом исключений, вычислить три спрятанные карты.



Отличия компьютерного варианта Clue от своего настольного прародителя можно пересчитать по пальцам. Во-первых, есть компьютерные игроки, различающиеся уровнем "интеллекта", во-вторых, вместо бросания кубика можно выбрать режим, при котором каждому игроку будет каждый ход даваться определенное фиксированное количество очков. Третье отличие - возможность игры нескольких человек не за одним столом, а на одном компьютере или сервере (в локальной сети или через Интернет). Ну и четвертое, естественно, графика. Графический движок внешне напоминает Diablo (та же изометрическая перспектива и полупрозрачные стены), однако по скорости заметно уступает творению Blizzard. Конечно, Pentium-133 MMX с 32 мегабайтами оперативной памяти сложно назвать машиной будущего, но ведь и Clue - игра не первой свежести.



Разработка Clue велась в расчете на любителей настольной версии игры. А поэтому мой вам совет: если вы не принадлежите к этому "клубу избранных", найдите своим деньгам более достойное применение.

Игровой интерес	●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●
Оригинальность	●●●●●

Рейтинг 4.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Host contacted. Waiting for reply... Какой reply?! Живу я тут!

От редактора

Вот и прошел очередной месяц. Окружающая природа сменила свои одеяния, окраска неба из более или менее светлой превратилась в темно-белую, а местами даже серую. Начался сезон дождей. Много воды утекло за зто время, как в ее обычном состоянии, так и в подмерзшем, в виде снега. Иногда было противно, а иногда даже очень. Но это все ерунда, и пчелы тоже. И пускай внешние погодные издевательства способствовали понижению коннекта с минимум 33.6 до максимум 9.6 кбпс, нам не страшен серый волк, и окно мы прорубим... а если не прорубим, то выдавим - запасный выход всегда есть. Поэтому мы - онлайн, и даже почти каждый день.

И-то-го. Месяц прошел, почты почти нет, похолодало, etc. Активнее надо быть, товарищи. Тогда не замерзнем.

Кстати, по поводу почты. Я вообще-то, вроде как, редактор отдела Internet, поэтому о качестве бумаги надо сообщать не мне, а вышестоящим лицам, мне и такого качества хватает. Кстати, шуршание бумаги тоже бывает приятным. Смотря, какая бумага...

Мда. "Денег нет, в стране бардак, в воде холера, на душе ненужные сомненья" (с). Как обычно. Кстати, между нами девочками, за неуплату, оказывается, могут отключить Internet. Чей? А чей-нибудь...

Бывает же такое...

Впрочем, жизнь продолжается, несмотря на все противоречия.

Теперь по поводу текущего номера - местный отдел получился не слишком большой - болею я, да и главвред. зверствует...

Да, и виртуальные существа тоже, к сожалению, болеют. В следующий раз постараюсь исправиться.

Вроде бы и все, спасибо за внимание... не болейте...

P.S. Мыло все то же... пишите что ли...

maddivoff@maddivoff.com

НОВОСТИ

Нетскапа 4.5

Ура! После долгих месяцев публичного тестирования вышел в свет финальный релиз пакета Netscape Communicator версии 4.5. Новый Коммуникатор хвалится меньшим количеством ошибок, улучшенной работой с tcp/ip стэком и полезной фичей SmartBrowsing. Надоела страница? Найдите страничку с подобной информацией среди моря страниц. Скачать новую версию можно на домашней страничке Netscape -

http://www.netscape.com/ .

WinNavigator

Вышел новый релиз оболочки WinNavigator. Эта оболочка облегчает жизнь, предлагая простую и удобную работу с файлами (поддержка длинных имен, разумеется, присутствует), просмотр картинок (bmp, ico, gif, jpg), прослушивание аудиофайлов (mp2, mp3, xm, s3m, mod, itz, wav, mid), калькулятор, cd-проигрыватель и много других маленьких радостей, включая всеми любимый Тетрис и игрушку под названием "Life". Программа является ShareWare'ной, а регистрация ее стоит $29. Я считаю, что оно того и на самом деле стоит. Дополнительная информация лежит на сайте:

http://www.copris.com/wn , скрины оболочки можно посмотреть здесь:

http://www.copris.com/wn/screens.htm.

DooM'ать не вредно!

И не только думать. А играть. Те, кого мучает ностальгия по прошедшим временам, могут посетить сайт Doomnation и найти кучу интересных вещей про великую игру всех времен и народов - DOOM. Помимо новостей про всяческие порты Дума, вы найдете: информацию, как поиграть в Дум через Интернет, редакторы уровней, исходники портов, графику, кучу интересных линков и многое-многое другое. Адрес Doomnation запомнить не просто, а очень просто:

http://DOOMnation.com/ .

Такие недетские комиксы

Что-то меня сегодня потянуло на старое-доброе. Комиксы. Помнится, во времена процветания ircnet'овского канала #quake, года здак полтора назад, опы очень долго вывешивали топик: "QuakeComics, just updated! a MUST SEE!", а далее был линк на какой-то о-о-очень тормознутый сервак. Народ ломился пачками, дабы посмотреть, что же зто такое, в результате, увидеть данное творение было весьма и весьма сложно. Родное и красивое. Именно так можно было охарактеризовать то, что являлось комиксами. Действие происходило на кваковских уровнях, которые после выхода quake стали домом родным для огромного числа геймеров. Но... время шло, а апдейты не появлялись. А тут, зашла я как-то на один из новостных сайтов и смотрю - что-то ну просто до боли знакомое. И точно. Quake Comics. Аж 6-й выпуск! Как всегда весело, своеобразно и прикольно. Молодцы ребята, так держать! Вообще-то, на вкус и цвет товарищей нет, поэтому определите для себя сами:

http://www.quakecomics.qc.ca/ ;)

А я хатю играцца!

Ох уж зта ностальгия! 640x480x16 цветов, NetWars в НеТВарьном сетевом классе, молодость под знаком cga...

Ох зря занесло меня в процессе серфинга на сайт компании EyeOne. Ой, зря зто произошло...

7 игрушек на Java, да какие! Просто душа радуется. По прошествии 3-х дней, стало ясно-понятно, что ход времени потерян окончательно. Какой седня день... какое число... а, ну и ладно, зто не главное. Главное - масса полученного удовольствия. Чего и вам желаю! Если решитесь, посетите

http://www.eyeone.no/ .

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100
(http://www.worldcharts.com)
выпуск 307 от 16 ноября 1998 года
© 1993-1998
World Charts Foundation

Место	Недель	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	32	Starcraft	Blizzard	RTS
2	29	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
3	25	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
4	7	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	Racing
5	6	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	RTS
6	59	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
7	56	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
8	48	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
9	2	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
10	57	Fallout	Interplay	RPG
11	12	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
12	20	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
13	12	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
14	52	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
15	**29**	**Allods/Rage of Mages (Sealed Mystery)**	**Nival/Monolith**	**RPG**
16	20	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	Strategy
17	53	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
18	104	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	NewWorld/3DO	Strategy
19	35	Battlezone	Activision	Action/Strategy
20	7	NHL 99	EA Sports	Sports
21	22	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
22	68	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
23	97	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
24	4	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	3D Action
25	10	Dune 2000	Westwood/Virgin	RTS
26	72	Dungeon Keeper/Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic	Strategy
27	27	Army Men	3DO	Strategy
28	103	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
29	57	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
30	**12**	**Vangers (One for the Road)**	**K-D Lab/Interactive Magic**	**Racing**
31	25	World Cup 98	EA Sports	Sports
32	51	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
33	60	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
34	29	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO	Racing
35	51	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
36	1	Railroad Tycoon 2	PopTop/G.O.D.	Strategy
37	141	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
38	20	Mech Commander	FASA/MicroProse	Strategy
39	73	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing/Action
40	26	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
41	49	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	Strategy
42	25	Anno 1602	Sunflowers	Strategy
43	3	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
44	71	Links OS/2	Access/Stardock	Sports
45	47	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
46	103	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
47	54	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
48	55	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
49	44	I-War/Independence War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
50	**42**	**Gag**	**Auric Vision**	**Quest**
51	11	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	Racing
52	58	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood/Virgin	RPG
53	58	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	Online RPG
54	6	Axis & Allies	Hasbro	Wargame
55	51	Tomb Raider 2	Eidos	Action/Adventure
56	29	Forsaken	Probe/Acclaim	3D Action
57	88	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy
58	37	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Pinball
59	66	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
60	10	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	RPG
61	120	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
62	3	Links LS 1999	Access	Sports
63	112	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
64	80	X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power	Totally/LucasArts	SpaceSim
65	50	F1 Racing Simulation	Ubi	Racing
66	155	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
67	51	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
68	6	People's General	SSI/Mindscape	Wargame
69	56	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
70	33	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
71	17	The Operational Art of War (Volume 1)	TalonSoft	Wargame
72	57	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
73	51	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
74	1	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
75	32	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	Wargame
76	1	SiN	Ritual/Activision	3D Action
77	25	Sanitarium	DreamForge/ASC	Quest
78	47	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
79	1	Lode Runner 2	Presage/GT	Arcade
80	12	The X-Files	Hyperbole/Fox	Adventure
81	1	Vegas Games 2000	3DO	Strategy
82	54	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	Wargame
83	4	Kingdoms (Ancient Adversaries)	Enlight/Interactive Magic	RTS
84	71	Little Big Adventure 2 (Twinsen's Odyssey)	Adeline/Activision	Quest
85	52	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	Strategy
86	1	Delta Force	NovaLogic	Simulation
87	31	Tex Murphy (Overseer)	Access	Quest
88	1	Brunswick Circuit Pro Bowling	Adrenalin/THQ	Sports
89	54	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	Quest
90	1	Vigilance	Postlinear/SegaSoft	Strategy
91	96	M.A.X.	Interplay	RTS
92	1	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	RTS
93	59	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
94	57	Incubation/Add-on (Time Is Running Out)	Blue Byte	Strategy
95	7	Creatures 2	Mindscape	Art.Life
96	6	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
97	132	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
98	17	X-Wing Collector Series	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
99	99	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	3D Action
100	1	Klingon Honor Guard	MicroProse	3D Action



— *Mad! Divoff*

Наверняка вы задумывались над тем, как бы побыстрее и без лишних затрат получить тот или иной файл с ftp сервера? Иной раз, по несколько часов ожидая перекачки каких-то 900 килобайт, вспомнишь все на свете, однако скорость от этого не повысится, и процесс продолжится с той же тенденцией. Ну да, можно найти выход в использовании всякого рода веб-акселераторов, но и это способно не дать желаемых результатов. Казалось - все, сиди и жди пока докачается, больше решений данной проблемы нет. Так ведь есть! Так как у вас наверняка есть электронная почта, а иначе жить сложно, можно послать запрос “специальному демону” (демон - обычное название unix-процесса, а не злобное существо, а unix в свою очередь, не злобный набор букв, а почти хорошая операционная система для продвинутых операторов), чтобы он скачал этот файл и переслал его вам по email. Размер файла ограничивается только количеством места в мэйлбоксе (почтовом ящике) вашего POP-сервера.

Вся работа **ftpmail** заключается в выполнении заданных вами команд по оперированию с ftp-сервером. Запрос на получение файла - обычное письмо, отправляемое на адрес одного из *ftpmail-серверов*, только вместо слов типа “откройте” или “пришлите!”, вы там указываете стандартными ftp командами, что надо сделать. Все остальные ваши фразы типа “пожалуйста”, “пошлите”, “меня (мне)”, и т.д. и т.п., восприниматься сервером никак не будут, если только они не идут вперемешку с командами (в таком случае он просто скажет, что мол, дескать, у вас в наборе команд есть ошибки...).

Пример письма ftpmail-демону:

open ftp.site.com
dir
quit

Данный набор команд указывает демону, что надо залезть, как anonymous, на сайт ftp.site.com, получить содержимое корневого каталога и уйти с сайта. То есть, как вы видите, ничего странного и страшного в запросе ftpmail нет.

Основные команды FTPMail выглядят так:

reply-to email-address - устанавливает ваш адрес электронной почты, по умолчанию используется адрес, с которого пришел запрос;

open [site [user [pass]]] - соединяется с сервером (site) с заданным именем пользователя (user) и паролем (pass) (по умолчанию - anonymous);

cd pathname - изменяет каталог на указанный в pathname;

ls [pathname] - показывает содержимое каталога, указанного в pathname (короткий вариант), при указании без параметров (без [pathname]) - показывает содержимое текущего каталога;

dir [pathname] - показывает содержимое каталога, указанного в pathname (длинный вариант), при указании без параметров показывает содержимое текущего каталога;

get pathname - указывает, что надо скачать файл, находящийся по pathname;

compress - сжимает файлы или список содержимого директории перед отправкой утилитой Compress;

gzip - Сжимает файлы или список содержимого директории перед отправкой утилитой Gzip.

Кстати, для отправки текстовых файлов их сначала надо конвертировать в удобоваримый для почты вид. По умолчанию это делается утилитой uuencode.

size num[K|M] - устанавливает максимальный размер файла для отправки по почте. Кстати, многие провайдеры выделяют под почту всего 3 Mb места на почтовом сервере. Так что, если у вас внезапно не пришел патч для какой-то новой гамы, который вы так надеялись получить при помощи ftpmail - не обижайтесь.

Примечание: K - килобайты, M - мегабайты.

mode binary - устанавливает режим передачи для бинарных (двоичных, т.е. не текстовых) файлов;

mode ascii - устанавливает режим передачи для текстовых файлов

quit - заканчивает работу и завершает соединение с FTP-архивом.

Для своего облегчения и вашего понимания приведу пример:

pen ftp.sunet.se
cd graphics/X11/X.V11R5/fixes
get fix-08
get fix-09
get sunGX.uu
quit

В данном примере мы заставляем сконнектиться демон с ftp.sunet.se и скачать для нас 3 файла.

Примечание: имена файлов указаны после команды get. И еще один пример:

open ftp.sunet.se
cd gnu
atob
mode binary
get emacs-18.57.tar.Z
quit

Догадайтесь сами, что в этом случае произойдет ;)

Да, кстати. Не пытайтесь при помощи данного сервиса качать разные огромные вещи. Пользы от этого будет мало, так как запрос обрабатывается не сразу, а в течение хотя бы двух часов, а трафик, получающийся в результате данной операции будет ох какой нехилый. После такого можно и что-нибудь нехорошее от owner’a ftpmail сервера словить, либо заработать бан (такая фича сервера, позволяющая не пускать народ с похожего Хоста) на весь домен и, таким образом, не дать другим пользователям (и прежде всего себе) работать с ftpmail.

И еще. Для сведения. Запрос на листинг корневого каталога моего сервака обрабатывался 3 дня... отсюда вытекает вопрос - может лучше подождать пару лишних часов..?

Полезные и важные ссылки

Список ftpmail серверов можно найти по адресу:

http://aldebaran.nacp.rnp.br/packages/mail/gateways/ftpmail/ftpmail-servers.html

Также полезно посмотреть статистику ftpmail серверов по времени ответа на запрос:

http://www.cix.co.uk/~net-services/mrcool/stats.htm

А чтобы работать с ftpmail было удобнее, существует специальная программа, называемая **Mr.Cool**, которая позволяет из Netscape’a/Explorer’a выдирать ссылки на файлы и посылать запрос на ftpmail сервер. Найти ее можно здесь: *http://www.cix.co.uk/~net-services/mrcool/* .



— Mad! Divoff

Бывает, случаются интересные вещи - куда-то делся файл, или в каком-то другом жизненно важном файле изменились данные, слишком тормозят винды, etc. Впрочем, интересного тут ничего нет, особо, когда пропавший файл содержал ценные данные, у измененного файла не было backup copy, а торможение виндов становится ну уж совсем невозможным.

Впору задуматься, а не вирус ли зто? Может и вирус, но вечно живой и любимый доктор Веб ничего не нашел, а Аидстест вообще сказал, что система функционирует без лишних примесей и чистить нечего.

Вирус... развелось их в последнее время... что ж, вирус так вирус, но какой? Если у вас произошло нечто похожее на то, о чем рассказывалось, после работы в Интернет, очень может быть, что вы подцепили такую гадость, как сетевой троянский вирус, или просто троянца. Троянский конь к нему имеет прямое отношение - такая же гадость, читайте далее и вы в зтом убедитесь.

Умело маскирующийся, он может долгое время обитать у вас на машине, не вызывая никаких подозрений, по одной простой причине, что интегрируется с Windows и профессионально скрывается. Однако, после того как троянец попал на вашу машину, она становится абсолютно незащищенной от внешних нападений. То есть, была защита, а теперь нет - одна большая дыра, заходи, кто хочет, бери чего душе угодно. Наиболее распространенные представители открывания таких дырок в защите - BackOrifice и NetBus. Хотя созданы они были не так давно, их распространение по просторам Сети произошло, да что там, до сих пор происходит с огромной скоростью и, в основном благодаря, несоблюдению правил безопасности и чистоплотности при обитании в Сети.

Правило первое - здесь каждый сам за себя. Троянцы могут попасть к вам вместе с чем угодно, либо вообще без ничего. Просто непонятный .exe файл. Некоторые думают, что можно обвинить авторов скачанных программ в том, что они запихали туда вирус самостоятельно, но - во многих даунлоднутых вами программах есть readme файлы, в которых четко говорится, что те, кто сделал зту программу не несут никакой ответственности за то, что может произойти с вашим компьютером в результате использования их софта. Посему, если вы, скачав программу с какого-либо сайта, обнаружите какие-либо глюки - прочтите readme, и если узрите там пункт о том, что вы запускаете программу на свой страх и риск отсутствует, можно покачать права и посотрясать воздух и автора. А если присутствует... что ж, можно подумать, а надо ли мне ее запускать... А если после запуска обнаружится вирус - можно потрясти того, кто отвечает за сайт, с которого скачана программа, однако и зто вряд ли принесет желаемые результаты.

Если вы все же подцепили троянца, то читать readme уже поздно. Надо с ним расправляться и как можно скорее, пока не свершилось чего-нить нехорошее.

Первое требование сетевого троянца - наличие сети. Если сети никогда не было и нет - зто не троянец, а что-либо еще. Поэтому, при проявлении глюков машины постарайтесь меньше находиться в Сети, или же вообще там не находиться. Наиболее удобный способ лечения машины от троянцев - использование **правильных** антивирусных пакетов. Например, AVP :). Шутки шутками, однако, после спасения моей машины я почему-то стал доверять AVP больше, чем расхваленному NAV или McAffee.

Есть и другие способы - например, вручную, что очень действенно против BackOrifice'а. Сейчас также имеются различные программы-детекторы от каких-то потусторонних производителей, которые детектят троянцев и успешно грохают их. Я все же предпочитаю классику от AVP.

А если посмотреть со стороны - чем же опасны зти троянцы? А действительно - чем?

Начнем с самого противного - закэшированных паролей. В Windows применяется система кэширования паролей, что значит, что все пароли, которые использовались в данной сессии, например, пароль вашего dial-up аккаунта, преспокойненько лежат в памяти и их, абсолютно не напрягаясь, можно узнать. Что получается - любой, кто влезет к вам на машину через дырку троянца все зто узнает. Это раз.

Вторoе - полный доступ к вашей файловой системе. То есть опять же, любой может спокойно посмотреть содержимое любого файла на вашем диске, а при необходимости и исправить. Помимо зтого он может залить к вам какие то свои файлы и утащить от вас ваши файлы. Соответственно удалить/переименовать/скопировать что-либо внутри вашей системы тоже особых проблем не представляет.

Уже страшно? Хорошо. Если понравилось - отложите до сумерек, для пущего зффекту.

Едем дальше - видим мост.

Мультимедиа. Если на вашей машине ни с того, ни с сего прозвучал непонятный звук/мьюзик... зто тоже можно сделать с помощью троянцев. И лоток CD-ROM выдвигать они тоже умеют. Это все мелочи.

Знаете такую вещь как registry или Системный Реестр? Ага, именно оно. Страшное хранилище системных данных, настроек, и т.д. Так вот, удалить ненужную запись в реестре или добавить что-то свое - все просто и легко, при зтом найти, что исправлено и вернуться к первоначальному варианту, сами понимаете, почти невозможно. Весело, не правда ли?

Пфф... думаю, пора тормознуть.

Про то, что можно заблокировать или же перезагрузить систему, упомянуть все-таки стоит. Итак, как вы уже должны были понять, троянцы - ужасно гадкая вещь (зто еще мягко сказано). Поэтому если он у вас, не дай Бог, появился - избавляйтесь от него скорее.

Кстати, расхваленный мной AVP имеет еще одну полезную фичу - AVP Monitor. Это специальная программа, висящая в трзе, и следящая за всеми открываемыми файлами на предмет вирусов. Все, никакая гадость не пролезет. Можно вернуться к беззаботности.

Подведем итоги. При работе с сетью крайне внимательно относитесь ко всем файлам, скачанным из нее, родимой. Не принимайте непонятные файлы от всяких "соседей по парте". Используйте проверенные и надежные антивирусные средства. Обновляйте антивирусные базы.

Удачного вам серфинга.

Успехов :)



Мечты об идеале

биржевые страсти в онлайновом режиме

Александр Сидоровский,
Петр Давыдов

Проклятие! Ну кто же мог знать, что привилегированные акции РАО "Газпром" упадут так низко! Почему? Из-за чего? В эту минуту я стал бедней на несколько десятков тысяч долларов. Может быть, как-то сказалась смена премьер-министра? Или падающий курс рубля? Впредь надо будет внимательнее читать финансовые газеты и не пропускать по телевизору последние новости.

При чем здесь премьер-министр?

Нет, работа в игровом журнале, к сожалению, не дает мне пока возможности заняться игрой на фондовой бирже. Да и к компьютерным играм все вышесказанное имеет весьма отдаленное отношение. Нет, ведь правда, разве может существовать игра, в которой запечатлены все настоящие и грядущие события наших дней? Пожалуй, о таком можно только мечтать. Что ж — отчего бы и не помечтать вместе?

Представьте себе, что есть такой сказочный проект (назовем его "Новой Игрой"), в котором происходят те же самые события, что и в реальном "неигровом" мире. И развитие Новой Игры зависит исключительно от тех самых вещей, которыми нас ошарашивают в программах новостей. Никакой написанной заранее математической модели, никакого искусственного интеллекта. Да и действовать играющий может точно так же, как и в реальности. Причем с теми же самыми для себя последствиями.

Интересно было бы сыграть в нечто такое, что даже не игра — скорее, "альтернативная жизнь" на экране монитора? Да, это было бы интересно. Только вот то ли это слово? Пожалуй, гораздо более подходящим было бы "сногсшибательно", "невероятно", "потрясающе"...

Впрочем, хватит болтовни. Конечно, все это было бы крайне здорово, но... "Нечего даже и мечтать о том, чего не может быть в принципе!" — прервет мои фантазии разумный читатель. Да, ты снова прав, брат, товарищ и друг. Только на этот раз, кажется, не совсем.

What if...

Играли ли вы в Capitalism или любую другую экономическую игру? Неправда ли, главным недостатком таких игр можно назвать некую отстраненность от реальности. Можно заработать хоть миллиарды долларов, но даст ли вам такая победа ощущение того, что вы с такой же легкостью смогли бы добиться этого и в жизни?! Пожалуй нет, иначе миллиардерами были бы решительно все. А ведь именно к этому подводит нас любая экономическая игра. Неделя тренировок, и все: можно хвастаться перед друзьями очередным заработанным миллионом. Но в жизни-то, в жизни... Какой там миллион — дожить бы до понедельника!

И тем не менее, играть в экономические игры очень интересно. Хотя бы потому что они дают на время почувствовать себя воротилой финансового мира, продающим и покупающим целые компании, воздвигающим пятизвездочные отели, прокладывающим железнодорожное полотно через весь континент.

Да, все это прекрасно. Но вот если бы почувствовать себя в шкуре, скажем, настоящего брокера... Покупать и продавать настоящие акции по реальным ценам. Следить за колебаниями политической, экономической и финансовой жизни страны, пытаясь предугадать котировки наиболее ликвидных акций? И главное, не как в компьютерной игре (такой, скажем, как Rags to Riches от Interplay), а как в жизни, только исключая незавидную возможность реально превратиться в одночасье из относительно обеспеченного человека в абсолютно нищего?

"Опять мечты," — печально ухмыльнется скептически настроенный читатель. НЕТ, НЕТ, НЕТ И ЕЩЕ РАЗ НЕТ!

Дышите глубже, вы взволнованы

Спокойно. Сядьте, приготовьте валерьяночки, расслабьтесь. Готовы? Тогда продолжим. Открою вам страшную тайну — Новая Игра уже существует. Сделали глубокий вдох, выдох, перевели дыхание... Будет обидно, если мы лишимся какой-то части читателей, предрасположенных к сердечным заболеваниям.

А теперь самое главное — дальше ничему не удивляйтесь, хотя это и будет довольно сложно. А для начала — три сюрприза:

- эта игра — российская;
- эта игра — бесплатная;
- эта игра... а игра ли это? И если нет, то что же?

Что ж, откроем карты. На сервере компании "РосБизнесКонсалтинг"

http://online.rbc.ru/exchange/

любой желающий может запустить программу, представляющую собой Java applet, которая с абсолютной достоверностью имитирует торги на российской фондовой бирже. Зарегистрировавшись (повторимся, все абсолютно бесплатно), игрок получает $100.000 (к сожалению, виртуальных) в качестве стартового капитала для игры на бирже.

Кроме игрового имени и пароля, вы также должны будете выбрать лигу. Брокеры второй лиги каждый месяц как бы начинают игру заново. То есть у них обнуляется портфель акций, а на личный счет вновь начисляются сто тысяч. Это для начинающих. Участники же первой лиги ведут свои дела самостоятельно и в случае банкротства покидают игру. Это уже более реалистично, к тому же брокеры первой лиги имеют еще одну очень заманчивую возможность. Но о ней — позже.

После регистрации игрок попадает на главный экран торгов. Здесь представлены котировки двадцати наиболее ликвидных акций. В их числе "Аэрофлот", РАО "ЕЭС", "Газпром", "ГУМ", крупные нефтедобывающие компании и прочие гиганты российского рынка. Цены на акции соответствуют реальным (с задержкой в 15 минут) и обновляются ежеминутно! То есть игрок полноценно участвует в ежедневных торгах на самой настоящей фондовой бирже, но как бы на 15 минут в прошлом. Единственное различие с реальностью в том, что заработанные деньги нельзя положить в свой карман, а проигранные из него никуда не утекут. В остальном все как в жизни.

Краткий словарь брокера

Разобраться в биржевых делах проще, чем это может показаться. Достаточно выбрать одну из компаний, ввести количество акций, которые хочешь продать или купить, и нажать OK. Все. Но если бы вы знали, как это увлекательно!

Поначалу от обилия непонятных английских буквосочетаний захватывает дух. Потерпите: сейчас все встанет на свои места. Достаточно лишь выучить некоторый запас лексики. Итак, словарь брокера:

Bid — цена, по которой вы можете продать имеющиеся у вас акции.

Ask — цена, по которой вы поку-

паете акции.

Last — цена акции в последней заключенной на бирже сделке.

Тикер — аббревиатура, сокращенное название компании (эти сокращения используются в списке корпораций вместо полных названий).

Трансакция — акт покупки или продажи акций. Характеризуется числом акций, стоимостью одной акции, стоимостью всей сделки и доходностью сделки.

Открытый или закрытый контракт — покупка пакета акций и есть контракт. Он считается открытым, если в нем есть акции, и закрытым, когда все акции контракта проданы.

Позвольте, так причем же здесь все-таки премьер-министр?

Просто щелкнуть по первой подвернувшейся строчке в списке акций, конечно, можно, но вот толку от такой сделки будет немного. Доходность вашего контракта рассчитывается по формуле [bid x число акций контракта], поэтому следите за показателем bid и до, и после покупки пакета акций. Чем меньше разница между показателями bid и ask, тем быстрее вы сможете умножить свой капитал на продаже таких акций (конечно, при условии, что их котировки поползут вверх).

Главная проблема любого брокера: как предугадать изменение котировок акций. И вот к этому-то господин Примаков и имеет самое непосредственное отношение. Впрочем, как и господин Ельцин, господин Лужков, господин Черномырдин, господин Чубайс, господин Задорнов, господин Гайдар... Впрочем, перечислить всех людей, от которых зависит экономическая ситуация в стране, попросту невозможно. Однако учитывать их поведение и принятые ими решения отныне придется. По крайней мере, если не хотите проиграть.

У кого-то может сложиться впечатление, что все очень просто. Однако если бы это действительно было так, все брокеры уже давно жили бы где-нибудь на Гавайях или Таити... Впрочем, некоторые советы дать все же можно. Например, вам повезло и цена bid поднялась выше цены ask, по которой вы покупали акции (то есть имеется возможность получить прибыль от их продажи). Не торопитесь, возможно, котировки поднимутся еще выше. Главное — не упустить момент, когда курс этих акций снова начнет падать. И здесь помогает одна народная примета: если цена ask поползла вниз, немедленно продавайте акции, вслед за ней упадет и bid.

Впрочем, мне советы подобного рода давать как-то несподручно, потому как не слишком-то я осведомлен о механизмах фондового рынка — не более, чем "основная масса населения". По данному вопросу написаны тысячи книг, люди годами учатся искусству "общения" с ценными бумагами в университетах, а нам, неграмотным, лишь выпала уникальная возможность попробовать себя в роли брокера, не рискуя собственным кошельком. А то, знаете ли, иногда холодный пот пробивает, когда видишь: если бы ты сейчас, там, на бирже, сделал бы то же самое, в один момент лишился бы всех своих сбережений. С другой стороны, грызет обида, что ты не брокер, когда удачной покупкой зарабатываешь себе за пару дней и на машину, и на отпуск на тех самых Гавайях, и на многое другое...

О раздаче слонов

И напоследок еще пара сюрпризов. Помните, в начале статьи мы рассказывали о различии между первой и второй лигой? Так вот, игроки первой лиги принимают участие в конкурсе на звание лучших игроков. В конце каждого месяца подводятся итоги конкурса, и по ним составляется рейтинг игроков. Определяющим критерием при составлении рейтинга является доходность портфеля игрока на последний день месяца. Список счастливчиков ежемесячно выставляться на сервере РосБизнесКонсалтинг.

Однако дело не ограничивается "доской почета": каждый победитель получает вполне реальные (не путать с виртуальными) призы. И пусть они не такие дорогие, как в жизни, зато присуждаются каждый месяц.

Главный же приз и вовсе не оставит безучастным никого, а особенно тех, кто сидит сейчас без работы. Играющим, показавшим устойчивый результат на протяжении трех месяцев, РИА "РосБизнесКонсалтинг" готово помочь в трудоустройстве по специальностям: фондовый брокер, трейдер, аналитик. Комментарии излишни. Все на биржу, иными словами, — торги в разгаре.

Основной список фирм, по акциям которых ведутся торги. Все изменения котировок отмечаются цветом

Выбрав интересующую вас компанию, вы получаете график изменения курса ее акций. В данный момент перед вами — падающие акции Газпрома

Баланс. В этом списке отмечаются все контракты, открытые и закрытые. Здесь же вы сможете увидеть выгодность каждого контракта и посмотреть, насколько вы стали богаче или беднее

P.S. По телевизору только что передали о росте курса акций Газпрома. А я-то как раз купил их накануне! Получается, не все еще потеряно.

Призы

- Подписка на 3 месяца на полный пакет финансовой информации РБК (фондовый, валютный, кредитный рынки, еженедельный аналитический бюллетень "Итоги недели", лента новостей).
- Подписка на бюллетень "Фондовый рынок".
- Подписка на журнал "Итоги недели".

Руслан Шебуков

НОВОСТИ Железный поток

От редактора

С этого номера мы начнем рассказывать вам о самых, на наш взгляд, важных новостях из мира компьютерного железа, произошедших за месяц, предшествующий выходу журнала. Может, вы уже прочитали о них где-то раньше, или услышали, а может и нет - поэтому, не стоит писать нам гневные письма на тему: "Что это вы старье всякое печатаете?" Мы будем стараться донести эти новости в такой форме и с такими подробностями, которых вы не найдете, наверное, больше нигде. И это, конечно же, будут новости достойные, то есть каждый продукт, обозреваемый нами, будет чем-то выделяться среди остальных - мы не будем писать о рядовых достижениях типа: "Вот и еще один процессор вышел на мировую сцену. Его производительность поднялась на целых 2,175% по сравнению с предыдущей моделью". Поэтому покупайте наш журнал, читайте его и не выбрасывайте - и вы будете иметь у себя некую энциклопедию истории развития компьютерного железа с точки зрения Человека Играющего.

Интернет - в телевизоры!

Известно, что развитие Интернет сильно сдерживает сравнительно низкая распространенность компьютеров среди широких слоев населения, а также трудность их (компьютеров) освоения. Вот если бы Интернет в телевизоре был, да еще и бесплатно, тогда бы цены ему, Интернету, не было.

Что ж, уже сегодня это вполне возможно технически, а уж коммерческая сторона - на совести провайдеров и владельцев кабельных сетей. На днях американская компания Broadcom выпустила микросхему BCM7014, предназначенную для встраивания в телеприемники или в приставки для них, которая позволяет открывать одновременно несколько окон броузера, управлять курсором, а при наличии клавиатуры - посылать и отправлять письма по электронной почте. Кроме того, чип поддерживает еще не очень, правда, развитую технологию "video-on-demand", то есть "видео по заказу", когда кабельному каналу можно заказывать фильмы и телепрограммы из предлагаемого ими списка, размещенного, кстати, тоже на веб-странице, в удобное для телезрителя время. В техническом плане у этой микросхемы есть еще одно предназначение - убирать противное телевизионное мерцание во время показа статичных изображений. А то ведь попробуйте что-нибудь прочитать при частоте регенерации 50 Гц! Глаза, ведь, сломаются. Самое примечательное в микросхеме - это ее стоимость - 21 доллар в партиях по 100 000 штук.

Терминатор о восьми мегабайтах

Известный производитель видеочипов, фирма S3, после выпуска два года назад 3D-акселератора Virge, надолго выпала из поля зрения прогрессивной компьютерной общественности, оказавшись в тени славы продукции 3Dfx. Но если вы думаете, что S3 просто так отказалась от положения лидера в мире видеочипов, то вы не правы. S3 получила сильный удар от 3Dfx, но не умерла от потрясения, а пошла в тренировочный зал, и там тренировалась, тренировалась, тренировалась, и вот вам новая сенсация - акселератор Savage3D. Победит ли Savage3D Voodoo, покажет время, а тем временем компания Hercules, которая любит выпускать все первой, уже анонсировала новую видеокарту на Savage3D под страшным названием Terminator Beast. Эта карта представляет собой полнофункциональный, в отличие от Voodoo, продукт, совмещающий в себе 2D- и 3D-графические акселераторы. Чипсет для платы Hercules разработала сама, по 0,25-микронной технологии, в результате чего она получилась самой маленькой в своем классе (особенно, если сравнивать с платами на основе Riva TNT). Спецификации Terminator Beast: 128-битная графика, 100 МГц AGP 2X-шина, 250 МГц DAC, аппаратный DVD-акселератор - в общем, все радости. Одно плохо: максимальное количество памяти, устанавливаемое в плату - 8 Мб, что на фоне новых Voodoo и особенно Matrox G200 смотрится не очень хорошо. Хотя лимит для Savage3D - 24 Мб. Кстати, интересно, что одна из первых карт на основе 3Dfx Voodoo Rush была создана именно компанией Hercules. Карта называлась Stingray 128/3D, и в свое время признания не получила. В общем, поторопились тогда ребята из Hercules.

Старый друг лучше новых брюк

Удивительно, сколько на свете распространенных заблуждений и скороспелых выводов. Например, утверждение, что самое дорогое - значит самое лучшее. Или, что чем больше наворотов, тем система круче. В девяти случаев из десяти это не так. Единственное, на что влияет цена, особенно, когда она непомерно высока, это на репутацию продукта. "Элитная" вещь - всегда дорогая, но зачастую она не лучше других. Когда компания nVidia выпустила чип Riva TNT для 3D-акселераторов, фирмы-производители видеокарт словно с цепи сорвались, пытаясь переплюнуть друг друга, и выпуская навороченные, одна дороже другой платы, тем самым наводняя телеконференции в Интернет спорами, кто виноват, что компьютер виснет и игры не играют - видео, мать или процессор. Объясняя несовершенства своей продукции, компании утверждают, что потребитель, мол, не хочет ждать, пока рак свистнет, поэтому мы и выпускаем такие сырые карты. В общем, все это длинное предисловие - к тому, что многие из нас часто доверяют свои надежды и доллары не тому, кому надо, и не замечают того, что уже зарекомендовало себя со всех лучших сторон.

Одним словом, речь идет о новом 2D/3D-акселераторе от Creative Labs под названием Graphics Blaster TNT. Поддерживая все, что только возможно в 3D-графике, включая OpenGL ICD и Microsoft Direct3D API, плюс 16MB 125MHz SDRAM на борту, этот акселератор оставляет далеко позади почти всех конкурентов. Достаточно сказать, что в 3D-играх Graphics Blaster способен поддерживать разрешение 1600x1200 при частоте регенерации 75 Гц, а в 2D-приложениях - до

1920x1200 при той же частоте. Естественно, на меньшем разрешении частота выше. Цена же обещана невысокая, не буду говорить какая, а то вам завидно станет.

Ладно, скажу - 170 долларов.

■ Плейер плейеру рознь

Наверняка многие из вас уже слышали, что не так давно в продаже (правда, пока только у них, на Западе) появились портативные плейеры для проигрывания .mp3-файлов. В качестве носителя информации на первых плейерах использовались 16 и 32-мегабайтные чипы памяти, куда можно было записать от 30 до 60 минут музыки, качеством приближающейся к компакт-дисковому, или же до 4 часов речи, качеством значительно хуже, но вполне разборчивой. Затем фирма Diamond Multimedia, производитель одного из первых MP3-плейеров, судилась с американской ассоциацией фирм грамзаписи по поводу легальности такого способа перезаписи материалов, защищенных авторским правом, выиграла дело, и вот теперь, видя такой оборот событий, одна за другой разные фирмы стали предлагать свои решения для таких плейеров - благо, много средств на них тратить не нужно. Одной из таких компаний стала корейская Saehan Information Systems, и ее MP3-плейер MP-CL10 интересен тем, что для записи на него используется новый диск компании Iomega Click! Диаметр такого диска - всего 5 см, вес - 10 г, а вмещается в него, как никак, 40 Мб. Стоит, правда, такой диск целых 10 баксов, но к тому времени, когда плейеры зти дойдут до нас, диски будут уже наверняка дешевле. Общается MP-CL10 с компьютером через параллельный порт, для контроля на плейере есть большой жидкокристаллический дисплей, на котором можно увидеть названия песен, их продолжительность и количество оставшегося места на диске. Одновременно с MP-CL10 была выпущена и модель MP-F20, где наряду со встроенной памятью (32 Мб) можно оперативно вставлять карточки SmartMedia еще по 32 Мб, но стоят такие карточки значительно дороже, чем Click!, из-за чего такой плейер может перейти в разряд профессиональной аппаратуры, если судить по суммарной цене. Так или иначе, MP3-плейеры завоевывают рынок и популярность все больше, и не исключено, что скоро MP3 станет новым стандартом в звукозаписи, особенно после грядущего пересмотра стандартов MPEG-компрессии.

■ Самый крутой ноутбук

И напоследок - новость из мира ноутбуков. Фирма Wang Global выпустила новенький, с иголочки, лаптоп, толщиной всего 7,5 см и весом каких-то несчастных 6,5 кг. Кому-то такие параметры могут показаться чересчур тяжеловесными, но вот работники американского правительства, например, вздохнули с облегчением, потому что на сегодняшний день зто самый легкий и маленький компьютер, отвечающий спецификации "Tempest", которая предусматривает ряд жесточайших мер по обеспечению информационной безопасности, а также максимальную перегрузочную способность. Так, зтим ноутбуком можно со всей дури швырнуть о стену, уронить на него шкаф или сбросить с 15 зтажа в момент дефрагментации жесткого диска, и он не потеряет ни один сектор. Можно даже взорвать рядом с ним водородную бомбу, и он даже индикатором не мигнет. А уж о том, чтобы кто-нибудь из соседнего кабинета сканировал с него информацию по его злектронному излучению - об зтом вообще не может быть никакой речи. Правда, лаптопом его можно назвать с большой натяжкой, поскольку такая дура все коленки вам оттопчет, но транспортировать его можно легко, особенно если поручить переноску толстому охраннику. Да, остается представить его спецификацию. Ничего особенного, должен вам заметить - 15.1-дюймовый LCD дисплей, 233-MHz или 266-MHz Pentium II процессор, CD-ROM драйв и на выбор 4GB, 6GB или 8GB вынимающийся жесткий диск. Это еще ничего, вот Wang Global еще принтеры выпускает той же спецификации "Tempest", так они весят, как три батареи центрального отопления.

■ Музыка для инвалидов

Самое главное для игруна что? Конечно, полное погружение в игру, чтобы окружающая реальность по возможности никак себя не проявляла и не мешала игровому процессу. Ну разве возможно полностью насладится игрой, сидя, к примеру, на жестком табурете и пялясь в 14-дюймовый зкран монитора? Разве зто похоже на ощущения пилота F-19, идущего на бреющем полете в сторону вражеской границы? Совсем не похоже. За последние несколько лет производители игрового периферийного оборудования просто изошлись стараниями хоть как-то приблизить игровую реальность к настоящей - и шлемы тебе виртуальные, и рули с педалями как на гоночном автомобильчике, и перчатки с сенсорами, и даже кресла с трехмерным звуком. Одно такое произвела тут недавно компания BSG Labs. Произведение зто называется Intensor, и отличается оно от своего прошлогоднего предшественника именно встроенными динамиками, и не просто динамиками, а целыми пятью динамиками. Домашний кинотеатр в отдельно взятом кресле.

Инсталляция кресла проходит легко и безболезненно. Никаких драйверов, прерываний и свободных адресов. Никаких программных конфликтов и зависаний системы. Усилитель встроен в сиденье. Там же находится сабвуфер. В подлокотниках и в спинке - еще по два динамика, всего четыре канала, а для любителей воспринимать звук не ушами, а грудной клеткой предлагается еще один сабвуфер, который устанавливается под креслом. Чтобы собрать все зто в кучу, потребуется минимум полчаса времени, поскольку некоторые компоненты не прикручены к неподвижным частям кресла (например, гидравлическое основание, которое апгрейдится за отдельную плату). Basic installation влетит вам в 300 баксов, full - в 600. Возможен вариант custom - все, как положено.

Нет, конечно, когда играешь в авиасимулятор, и кресло под тобой дрожит от низкого звука мотора, а спереди, сзади, справа и слева по тебе палят враги, ощущения не из обыденных. Другое применение кресла - просто для хорошей музыки. Ведь в квартире не так много мест, откуда было бы слышно все четыре (или пять) каналов одновременно и безо всяких помех, а тут все в одном корпусе. Праздник, который всегда с вами. Правда, любителям стратегических игр, например, оно не поможет. Разве что, в нем хорошо откинуться после четырехчасового напряженного боя, во время которого сидишь скрючившись и исступленно таращась в зкран.

Одно в зтом кресле непонятно - какой молодец додумался впендюрить регулятор громкости прямо между ног у сидящего?

Руслан Шебуков

Intel, AMD, Cyrix кто круче?

Еще совсем недавно никто не задумывался над зтим вопросом. Потому что, когда перед покупкой компьютера возникала проблема, какой выбрать процессор, ответов было всего два: если есть деньги, то Intel, если нет, то все остальное. Все правильно, монополия Intel простиралась не только на рынок железа, но и на программное обеспечение тоже. Все программисты ориентировались на команды интеловсих процессоров, так же, как и все произво-



дители других процессоров подстраивались под зти команды. Но теперь ситуация, похоже, меняется.

Нормальному человеку, не программисту и не профессионалу в какой-то конкретной компьютерной области, должно быть абсолютно безразлично, что в его компьютере за железки. Главное, чтобы он работал, и работал хорошо. То есть, отрабатывал те деньги, которые были вложены в его покупку. Ведь даже самые отъявленные меломаны на вопрос, какой купить плейер - Sony или Panasonic, могут развести руками и резонно ответить: "А какая разница?" Но зто, видимо, дело пока еще далекого будущего.

Потому что от того, что находится внутри вашего компьютера, напрямую зависят его возможности.

MMX в играх

Под MMX оптимизированы, например, такие игры, как:
Armored Fist 2,
Commanche II,
Die Hard Trilogy v1.0,
HardCore 4x4 (Windows 95),
Jazz Jackrabbit 2,
Logic Quest - the Learning Company v1.0,
Monday Night Football 98 (DirectX),
Ravage Racers,
Rebel Moon Rising (полная версия),
Sega Rally Championship,
StarFleet Academy (DirectX),
Tigershark и др.

Вот, например, купил человек компьютер, у которого в роли микропроцессора выступает, скажем, Cyrix (польстившись на его невысокую цену), запустил только что купленную игру под Windows, а она ему и говорит: "Не буду запускаться". "Почему?" - спрашивает ее человек. "Не буду, и все тут", - отвечает ему игра. Тогда он идет к продавцу и говорит: "Не хочет ваша игра у меня запускаться", - на что продавец спрашивает: "А какой у вас процессор?" "Cyrix", - уже в некотором замешательстве отвечает несчастный пользователь. "А-а-а, Cyrix! - восклицает продавец. - Ну, с Cyrix она и не будет работать. Меняйте процессор".

Человек идет на фирму, которая ему продала компьютер, и уговаривает за дополнительные деньги поменять ему процессор - на Intel, чтоб уж все точно работало. Ему после долгих препирательств меняют, человек приходит домой, запускает игру - все заработало, человек счастлив. На другой день он приходит к другу, у которого такой же компьютер, только вместо Intel стоит новенький AMD, похвастаться новой игрой, они вместе запускают ее, и наш герой видит, что игра-то идет быстрее, а денег-то за AMD уплочено меньше!

Так вот, чтобы не возникало таких ситуаций, нужно знать, что покупаешь. И то, что вы сейчас прочтете, возможно, как-то вам в этом поможет.

Часть I. Intel

Что сейчас на рынке действительно дешево, так зто процессоры Intel MMX (кодовое название - P55C MMX). MMX - зто значит Multi Media eXtensions, то есть "мультимедийные расширения". Процессоры с MMX работают в среднем на 10-20% быстрее с обычными программами, и на 50-60% - с оптимизированными под MMX, и зто действительно так. То есть, зто не пустые теоретические выкладки.

У процессоров MMX было три основных преимущества перед обычными "пентиумами": зто удвоенный кзш первого уровня, 57 "мультимедийных" инструкций и SIMD (Single Instruction Multiple Data) - новый процесс, при котором одна и та же инструкция исполняется одновременно для многих данных. Одна проблема в этом процессоре - "мультимедийные инструкции" исполняются по очереди с операциями с плавающей точкой, то есть и те и другие не могут исполняться одновременно. Переключение происходит очень быстро, и в подавляющем большинстве случаев никто ничего не успевает заметить, но вот в этом конкуренты смогли обойти Intel (об этом читайте в разделе об AMD).

Ну ладно, P55C - зто уже вчерашний день, а сегодня у Intel новая радость - процессоры Pentium II. Это самые производительные на сегодняшний день "бытовые" процессоры, но и самые дорогие. Они по всем показателям обходят конкурентов, а что касается затрат, связанных с переходом на Pentium II, то здесь они на целую голову впереди всех, ведь для них нужна специальная материнская плата, которая сама по себе стоит достаточно дорого.

В Pentium II много конструктивных усовершенствований по сравнению с обычным Pentium и Pentium MMX, из которых можно выделить три самые главные:

1. Процессор и кзш второго уровня объединены в одном картридже и соединены между собой высокоскоростной внутренней шиной, что дает основной выигрыш в производительности.



2. Pentium II объединяет в себе две передовых технологии Intel - DIB (Dual Independent Bus), которая применялась в процессорах Pentium Pro, и собственно MMX.

3. У Pentium II уменьшенное напряжение питания - 2,8 Вольт, из-за чего процессор потребляет меньше знергии и, соответственно, меньше

греется.

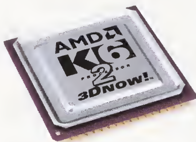
Есть и другие технологические усовершенствования, но на них мы останавливаться не будем. Отметим только, что Pentium II изначально предназначался для достаточно дорогих компьютеров, используемых в профессиональной сфере.

Поскольку Pentium MMX был с производства уже снят, а Pentium II еще достаточно дорог, чтобы заполнить нишу недорогих процессоров, Intel выпустила усеченный аналог Pentium II под названием Celeron. Усеченный, потому что при той же архитектуре, что и у Pentium II, Celeron был начисто лишен кэш-памяти второго уровня. Производительность Celeron от этого, конечно, стала ниже, но и цена была в два раза меньше. Таким образом, Intel убила двух зайцев - и цену конкурентам сбила, и технологиями своими не поступилась, ибо со многими приложениями для повседневного пользования (и с играми в том числе) Celeron справляется так же успешно, как и Pentium II.

Но и тут не обошлось без ложки дегтя. Дело в том, что Celeron легко вставляется в тот же разъем Slot 1, что и Pentium II, но вот чипсет (набор вспомогательных микросхем) ему нужен другой - 440EX вместо 440LX или 440BX, используемых для Pentium II. То есть, мало того, что Celeron несовместим со стандартным гнездом Socket 7, в которое вставляются процессоры Pentium, Pentium MMX, AMD и Cyrix, так он еще и по набору микросхем несовместим с Pentium II. И если вы в будущем соберетесь перейти с Celeron на Pentium II, то вам придется менять материнскую плату тоже. Правда, некоторые продвинутые системные платы, предназначанные для Pentium II (например, ABIT AB-BX6), работают и с процессорами Celeron тоже, но это скорее исключение, чем правило, и допустимость подобных экспериментов сродни "разгонам" процессоров с частоты 300 МГц на 450. Кстати, раз уж мы заговорили о "разгонах", то Celeron "разгоняется" значительно легче и на большую частоту, чем Pentium II, но по этой части лучше обращаться к Козловскому в "Компьютерру".

Новые процессоры Celeron (с частотами от 300 МГц и выше) будут выпускаться в корпусах с разъемами типа PPGA, которые внешне похожи на Socket 7, но внутренне, насколько известно, несовместимы. Возможно, будут выпущены материнские платы, поддерживающие и Celeron, и другие процессоры для Socket 7, но пока этого не произошло. Кроме того, у новых Celeron все-таки есть внутренний кэш второго уровня, правда, небольшой - всего 128 кб, что, несомненно, подняло его производительность.

Последняя на сегодня разработка Intel - это Pentium II Xeon. Это - для богатеньких и впередсмотрящих буратино. Xeon работает на частотах 450 МГц и выше, имеет ряд технологических усовершенствований по сравнению с обычным Pentium II и может работать в многопроцессорном (до 4 шт.) режиме. Ну и, как водится, для него придумали новый разъем - Slot 2, который, как вы уже догадались, не совместим ни с одним из предыдущих разъемов. Работает Xeon с новыми чипсетами - 440GX (для рабочих станций) и 450NX (для серверов).



AMD

Компания AMD всегда шла на шаг позади Intel, что с одной стороны не давало ей снять сливки со своих новых разработок, продавая их по астрономическим ценам (как это всегда делала Intel), а с другой стороны - позволяло учитывать ошибки флагмана, исправлять их и продавать такой же продукт, но по более низким ценам. Когда Intel ушла с рынка 486-х процессоров, а потребность их еще не была вполне исчерпана, то AMD здесь стала безраздельным хозяином, продавая свои процессоры, работающие на предельных частотах по смехотворно низким ценам. Огромный успех недорогих производительных процессоров, а также последующие самостоятельные разработки AMD, позволили этой компании вплотную приблизится к Intel с выпуском нового поколения процессоров K6, и даже кое в чем обогнать с процессорами K6-2.

Серия K6 стала первой полнофункциональной серией процессоров бытового применения, имеющих архитектуру RISC. До сих пор эта архитектура применялась только в процессорах профессионального применения. AMD назвала ее RISC86, означающую то, что наборы команд процессоров K6 полностью совместимы с программным обеспечением интеловской серии x86 (а это, грубо говоря, все процессоры Intel, начиная с 8086). Архитектура RISC всегда считалась более продвинутой по сравнению с обычной CISC, но адаптировать ее к существующему программному обеспечению в полной мере не удавалось пока никому. Кажется, AMD это удалось, и в результате появились недорогие, экономичные, производительные процессоры, совместимые с гнездом Socket 7 и, соответственно, с материнскими платами для старых "пентиумов". Преимущества здесь очевидны - вам не нужно покупать новую системную плату, если вы хотите сделать апгрейд, и вы экономите деньги на самом процессоре. Какую же цену нужно заплатить за такую халяву, спросите вы?

Дело по-прежнему в производительности. У процессоров AMD есть один существенный недостаток, во многих случаях перечеркивающий все достоинства ее процессоров - это математический сопроцессор. Нужен он для того, чтобы производить операции с числами с плавающей точкой (или запятой, как вам будет угодно), которые проходят во многих "мультимедийных" процессах - при обсчитывании трехмерной графики, операциях с многоканальным звуком и многих других. И вот, если процессоры AMD K6 одинаковой тактовой частоты с интеловскими, могут опережать их по некоторым показателям, то на тестах для операций с плавающей точкой они неизменно проигрывают, и проигрывают значительно.

Сократить этот разрыв призвана технология 3DNow!, используемая в новых процессорах AMD K6-2. 3DNow! - в некоторой степени революционная технология, поскольку она содержит в себе 21 новую инструкцию для микропроцессора, предназначенную для ускорения работы с 3D-графикой. Как и в случае с инструкциями MMX (которые K6-2 также поддерживает), для полной реализации технологии 3DNow! процессору требуется программная поддержка, которая реализуется в новой версии драйверов DirectX 6.0, а также OpenGL 1.2 SDK, ну и, естественно, должна учитываться производителями программного обеспечения. Интересно, что процессорами Intel (и, тем более, Cyrix) этот набор инструкций пока не поддерживается. Кроме того, K6-2 может работать на частоте системной шины 100 МГц, что намного увеличивает производительность процессора и всей системы в целом, но для этого нужна специальная материнская плата с чипсетом неинтеловского производства (такие чипсеты выпускают сейчас компании

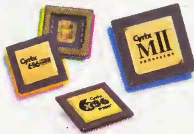
VIA Technologies и ALI).

Тут же нужно отметить, что в существующих трехмерных играх и программных продуктах, которые не специализированы для 3DNow!, процессор AMD K6-2 показывает значительно меньшую (порядка 20-50%) производительность, чем Intel Pentium II той же частоты, хотя в некоторых других приложениях, например, при обработке MPEG-видео, сравнивается с Pentium II и даже иногда превосходит его.

В микропроцессорах K6-2 используется еще ряд нововведений, да и, к тому же, AMD вовсе не намерена останавливаться на достигнутом - на очереди уже новые процессоры K6-3, у которых блок операций с плавающей точкой будет значительно усовершенствован.

Cyrix

Компания Cyrix, ныне купленная National Semiconductors, в прошлом году сильно сдавшая свои и без того шаткие позиции, сегодня, похоже сдаваться просто так не собирается. Свои оригинальные разработки она воплощает в довольно мощных процессорах, которые продает по самым низким на рынке ценам. Сегодня в активе Cyrix три вида процессоров, сравнимых по производительности с продукцией конкурентов - Intel и AMD. Это процессоры под маркировкой M II, 6x86MX и MediaGX. Если первые два не очень друг от друга отличаются, то третий представляет собой своеобразное устройство "четыре в одном". Остановимся подробнее на каждом из них.



Cyrix 6x86MX представляет собой процессор, поддерживающий инструкции MMX, в котором внутренний кэш 1-го уровня увеличен до 64 кб (против 32 кб в процессорах конкурентов) с усовершенствованным механизмом управления памятью. По производительности он идет примерно наравне с другой моделью Cyrix - M II и находится где-то посредине между Celeron и Pentium II. Математический сопроцессор у 6x86MX тоже слабоват, и на операциях с плавающей точкой он показывает наиболее низкие результаты среди рассматриваемых нами процессоров.

Маркировкой M II Cyrix, видимо, подчеркивает класс процессора, который она позиционирует наравне с интеловским Pentium II, хотя M II, как и 6x86MX, использует старый Socket 7 и чипсеты в материнских платах, предназначенных для P55C (Pentium MMX). У этого процессора разделены блоки исполнения операций с плавающей точкой и команд MMX, поэтому переключения между ними не происходит. Соответственно, никаких задержек здесь нет. У M II расширен набор MMX-инструкций, которые программно пока никак не поддерживаются и поэтому никак себя не проявляют.

Цены на процессоры на московском компьютерном рынке (данные на 9.11.98):

Процессор	Цена
Celeron 266	85 - 95
Celeron 300	90 - 100
Celeron 300A 128 K	140 - 150
Celeron 333 128K	160 - 190
Cyrix M II 300	75 - 100
Cyrix 6x86MX-PR300GP MMX	80 - 100
Cyrix 6x86MX-PR333GP MMX	130 - 150
AMD K6-2 266 3DNow!	90 - 100
AMD K6-2 350 3DNow!	145 - 160
Pentium 233 MMX	110 - 130
Pentium II 233	145 - 160
Pentium II 300	210 - 230
Pentium II 350	240 - 260
Pentium II 450 Xeon	1300

Cyrix MediaGX - явление особенное в ряду микропроцессоров для домашних компьютеров. Дело в том, что в нем совмещены сразу четыре устройства: собственно, центральный процессор, управление графикой, звуком и памятью. Таким образом, на одном процессоре держится вся система, и вашему компьютеру не нужны дополнительно ни звуковая карта, ни видеоакселератор. С одной стороны это хорошо, поскольку стоимость системы резко уменьшается. С другой стороны - плохо, потому что теряется возможность выбрать то, что нужно, поскольку и звук, и видео в MediaGX поддерживаются не самым лучшим образом. Короче говоря, этот процессор - для тех, кто хочет иметь полнофункциональный компьютер, но экономит каждый доллар.

С кем поведешься?

Имеет ли смысл нормальному человеку покупать сегодня Pentium II, или можно обойтись процессором AMD, Cyrix или Celeron? Все, как всегда, зависит от размеров вашего кошелька, ну еще и ситуации на рынке программного и аппаратного обеспечения. Если с первым все более-менее ясно (см. таблицу), то со вторым могут возникнуть любые непредвиденные обстоятельства. Программистам может понравиться, а может и не понравиться технология 3DNow! и новые мультимедийные команды Cyrix M II, а производители компьютерного "железа" могут просто не успевать за новыми и новыми стандартами Intel. Вообще не исключена ситуация, в которой сама фирма Intel будет выпускать и чипсеты, и материнские платы для своих процессоров, создавая таким образом монополию на свои продукты (хотя, конечно, это мои собственные домыслы).

Итак, самые общие рекомендации. Если компьютер вам нужен для серьезной работы, причем вы не знаете, какие продукты вам могут понадобиться в будущем, стоит подумать о Pentium II. Наверняка, все, что выходит для PC, подойдет и для Pentium II. Если вы преимущественно занимаете машинное время за играми, пусть даже самыми сложными и зрелищными, скорее всего, ваш выбор остановится на AMD K6-2, особенно, если в кармане не так много денег, как хотелось бы, и вам не очень хочется выбрасывать или продавать свою старую материнскую плату. Другой альтернативой будет Celeron, конечно, с оговорками на уникальность его посадочного места (особенно это относится к моделям в корпусе PPGA). Если денег еще меньше, а производительности все же хочется побольше, смело выбирайте Cyrix M II. Ну а Pentium MMX всегда останется за



консервативно настроенными покупателями, которые не хотят брать кота в мешке, а предпочитают надежного, зарекомендовавшего себя под сотнями программ, старого друга. И помните. что производительность системы зависит не только от процессора, но и от каждого компонента в компьютере.

Руслан Шебуков

Трехмерный звук

Человека легко обмануть. Достаточно показать ему на экране несколько перемещающихся пикселов и сказать: “Смотри, вот это люди, это танки, это здания, а эти две руки - твои. Все, иди стреляй!”, - и человек поверит, что он находится не в своей комнате сидящим на кресле и пялящимся в компьютерный дисплей, а совсем наоборот - на поле боя, в самом центре событий, с дробовиком наперевес и с воплем в глотке “За Родину! За Ст...” Не важно за кого. Нет, он, конечно, понимает, что все это не по-настоящему, но ведь иллюзия-то как сильна!

Вот на это и рассчитывали производители аудиокарт с “трехмерным” звуком. Ну подумайте сами: как можно из двух динамиков, стоящих у тебя перед носом сделать трехмерную звуковую картину, чтобы бомбы летели сверху, злобные монстры дышали в затылок, а под ногами кряхтел какой-нибудь недобитый старичок-маг?

На эту тему было два любопытных опыта. Первый заключался вот в чем. Группу совершенно нормальных людей, с хорошим слухом и в здравом рассудке, делили на две половины и всем надевали на уши наушники. Одной половине говорили: “Слушайте внимательно. Сейчас после громкого аккорда в левом канале тихо-тихо зазвучит скрипочка. Попробуйте воспроизвести ее мелодию”, а другой половине ничего не говорили. Никакой скрипочки, естественно, ни в каком левом канале не было. И что же вы думаете? Все сто процентов испытуемых из первой группы утверждали, что звук слышали, и даже некоторые пытались воспроизвести, правда, все - разное. Вторая половина, конечно же, ничего не слышала и искренне недоумевала, как же никто из них ничего не слышал, в то время, как вся первая группа оказалась такой острой на слух.

Другой опыт значительно проще, и немного из иной сферы восприятия, но тенденция одна и та же. В джунглях Амазонки до сих пор живут люди, которые никогда в жизни не видели ни больших городов, ни автомобилей, ни телевизоров. Ведут они практически первобытнообщинный образ жизни, и поэтому представляют собой благодатную почву для исследований человека. Так вот, начали опыты с ними с того, что усадили небольшую компанию туземцев перед телевизором и стали показывать им их самих же, с помощью видеокамеры, установленной прямо перед ними. “Что вы видите?” - спросили их. “Ничего”, - отвечали они. “Ну как же, смотрите, вот это (ну, допустим) - Вождь Белое Перо, а это - Трусливый Сайгак”. “Нет, не видим”, - отвечали индейцы. “Ну хоть что-нибудь вы видите?” “Да, - говорят, - видим. Движущиеся цветные пятна”.

Все дело в том, что мозг человека устроен так, что он все время находится в работе, и если ему информации не хватает, то он сам дополняет ее, руководствуясь теми образами - визуальными или слуховыми, обонятельными или осязательными (помните фокусы иллюзионистов с псевдоожогами от карандаша?) - которые он уже хранит в памяти. Уникальная возможность человеческого мозга позиционировать звук в пространстве (хотя ушей всего два, а не четыре) может быть эмулирована при помощи двух динамиков или наушников, но не надо забывать, что это именно эмуляция. То есть, на всех она будет действовать по-разному, как “трехмерные” картинки - одни люди их видят, другие отказываются воспринимать их напрочь. Третьи видят, что это трехмерные картинки, но они им не нравятся, как не нравится им стереокино.

Такое длинное вступление к статье о трехмерном звуке было нужно для того чтобы объяснить, что не нужно ждать от этой технологии чуда - это просто более или менее удачное воспроизведение пространственно-ориентированной звуковой картины, которое может разочаровать вас или, наоборот, очаровать. Два, четыре, пять, семь и даже восемь динамиков не смогут передать реального трехмерного звучания, хотя, конечно, чем больше источников звука, тем более он похож на настоящий.

Технологии трехмерного звука

С начала 70-х предпринимались многочисленные попытки придать звуку хоть какой-нибудь объем. Достаточно вспомнить квадрофонию, где звук шел из четырех источников сигнала, расположенных по углам равностороннего прямоугольника, в центре которого находился слушатель. Технология эта не прижилась в силу различных причин, главными из которых были технологические трудности при записи четырехканального звука на какой-нибудь более-менее недорогой аудионоситель. Да и вообще, тогда мало кому было интересно внедрять объемное звучание в бытовой сфере.

Гораздо более простыми оказались технологии “расширенного” стерео (stereo extenders, stereo expanders), при которых исходный стереосигнал обрабатывался при помощи различных фильтров, в результате чего расширялась стереобаза (расстояние между динамиками), то есть различия между правым и левым каналом становились более ощутимыми, и создавалось впечатление, что при приближении к динамикам звук меняет окраску, как бывает в реальной жизни. Такие технологии, как SRS, Spatializer и Qsound, по-другому называющиеся 3D Sound или 3D Stereo, получили довольно немалое распространение, и не в последнюю очередь - в компьютерных аудиокартах. Но самая главная проблема - пространственного звучания - так и не была решена, да и производители компьютерных игр, несмотря на все попытки как-то подстроиться под эти технологии, так и не смогли добиться мало-мальски ощутимых результатов.

Surround Sound

Новатором и законодателем многоканального звука в профессиональной сфере всегда оставалась компания Dolby Labs. Именно она установила стандарт Dolby Surround, который лег в основу

нескольких других стандартов, уже получивших достаточное распространение в профессиональной сфере звукотехники, а также в сфере кино, и теперь вот начинающих воплощаться в бытовой - видео, компьютерные игры, любительское музицирование. Речь идет о технологиях Dolby ProLogic и Dolby Digital AC-3. Согласно технологии AC-3, запись происходит при помощи нескольких источников звука, либо микшируется таким образом, чтобы в результате получалось несколько звуковых потоков. Стандарт 5.1 подразумевает 5 таких источников - один фронтальный, два передних (левый и правый) и два задних, а также один канал для сабвуфера, который воспроизводит только низкие частоты. Стандарт 7.1 к пяти источникам звука добавляет еще два боковых, которые располагаются между передними и задними. При технологии AC-3, которая, кстати, в мире профессионального звука не считается самой удачной, но зато является стандартом де-факто, все эти многочисленные звуковые потоки кодируются и сжимаются в единую цифровую цепочку, а при воспроизведении - раскодируются и посылаются на 5 (7) отдельных усилителей плюс усилитель для сабвуфера.

В таком виде эта технология вряд ли когда-нибудь прижилась бы, скажем, в компьютерных играх из-за своей громоздкости и дороговизны. Но нашлись добрые люди, которые взялись раскодировать AC-3 не на пять, а на два звуковых потока (то есть два канала) так, чтобы сохранить в пространстве некое подобие объема. Технология получила название A3D, и запатентовала ее компания Aureal, которая и производит теперь эти микросхемы-декодеры.

A3D Interactive

Но мало просто изготовить декодер и запустить его в продажу. Надо еще сделать так, чтобы им можно было эффективно пользоваться. И тогда была создана технология A3D Interactive, которую теперь используют и поддерживают многие производители компьютерных игр. A3D Interactive создает в игре некое виртуальное звуковое окружение, где местоположение источников звука меняется в зависимости от действий игрока. В трехмерных играх это выглядит так: играющий "поворачивается" налево, и соответственно вся звуковая картина сдвигается вправо, сохраняя расстояния друг между другом и до игрока. Игрок "наклоняется", картина уходит вверх, игрок бежит - звуки спереди усиливаются, сзади - затихают, и так далее. Более того, в понятие "sound environment" ("звуковое окружение") входит и отражение сигнала от различных поверхностей (эхо), и неравномерное распространение звука в воздухе (так, сигналы высоких частот распространяются с большей скоростью но быстрее затухают, а низких частот - наоборот), и неодинаковый характер звука при прохождении его сквозь различные материалы (воду, стены), и разная окраска звука в открытых и закрытых пространствах. Все это в идеале должно включаться в виртуальное звуковое окружение, и все условия для этого уже есть.

Технология A3D оказалась настолько эффективной, что даже такие конторы, как Microsoft и Apple взялись за ее поддержку в своих операционных системах и API. Direct3D-Sound, например, будет включен в следующую версию DirectX. Это, конечно же, сильно облегчит труд программистов, разрабатывающих приложения - и не только игровые - для этих операционных систем.

Таблица 1

Производитель	Название карты
Turtle Beach	Montego A3D*
Turtle Beach	Montego A3D II**
Diamond Multimedia	Sonic Impact S90*
Diamond Multimedia	Monster Sound
Diamond Multimedia	Monster Sound M80
Diamond Multimedia	Monster Sound MX200
Diamond Multimedia	Monster Sound MX300*
Aztech	PCI 338-A3D*
TerraTec Promedia	XLerate* (Deutsche)
TerraTec Promedia	XLerate* (English)
Xitel	Storm 3D
Xitel	Storm VX*
Xitel	Storm Platinum**
Shark Multimedia	Predator 3D
Shark Multimedia	Predator 3D PCI*
Orchid	NuSound 3D*
Multiwave	Audio Wave*
IntreSource	TeraSound A3D PCI*
Mediatek	Sound Image Symphonic PCI-1 (SY-P1)*
Digitan Systems	DSAC-600*
I/O Magic	Magic Wave*
Pine Technology	PT2628 Schubert 64 A3D-1*
GVC	Winner Sound*
Samtek Corp.	Rock'n 98 A3D*
DCS Multimedia	DCS S805*

В чем здесь фишка

Принципы работы эмулятора трехмерного звука давно известны и вовсю используются в компьютерных играх. Так, все знают, что:

- если звук тихий и приглушенный, то кажется, что источник его находится вдалеке;
- если звук глухой, но достаточно громкий, то создается впечатление, что между его источником и вашим ухом находится какая-то преграда, стена, например;
- если применить реверберацию, то регулируя время задержки отраженного сигнала, можно создать видимость естественного эха, тем самым эмулируя закрытые помещения разного объема и открытую местность.

Известно, что сигналы с длиной волны менее 15 см (примерное расстояние между человеческими ушами) - это средне- и высокочастотный диапазон - позиционируются в пространстве значительно легче, чем сигналы низкой частоты. Поэтому стереоэффекты обычно слышны именно на высоких частотах, а низкий звук обычно идет как бы со всех сторон. Соответственно, трехмерное звуковое окружение формируется именно в этой области, что делать значительно легче, чем манипулировать всем звуковым диапазоном. Известно также, что человеческий мозг различает направление сигнала, вычисляя разницу во времени, с которой сигнал попадает в каждое ухо: если сигнал приходит быстрее в левое ухо, значит источник находится слева, и наоборот. Также большое значение имеет давление звука на стенки ушной раковины - попробуйте закрыть уши руками, и вам будет значительно труднее понять, откуда идет какой звук.

Трехмерные технологии, и в первую очередь A3D, основываются на так называемых HRTF-функциях (Head-Related Transfer Functions), которые у каждого человека отличаются,

Таблица 2

Производитель	Название игры	Дата выхода
Acclaim	Turok: Dinosaur Hunter II	Конец 1998 года
Accolade	Slave Zero	Весна 1999 года
Accolade	StarCon	Конец 1998 года
Accolade	Test Drive 5	Конец 1998 года
Accolade	Test Drive: Off Road 2	Конец 1998 года
Accolade	Redline	Конец 1998 года
Accolade	Big Air	Конец 1998 года
Activision	Heretic II	Конец 1998 года
Activision	Heavy Gear	Уже в продаже
Activision	Heavy Gear II	Конец 1998 года
Activision	Battlezone	Уже в продаже
Activision	Interstate '76: Arsenal	Уже в продаже
Activision	Interstate '82	Конец 1998 года
Activision	SiN	Конец 1998 года
Broderbund	Prince of Persia 3D	Начало 1999 года
Bungie	Myth II	Конец 1998 года
DiamondWare	Sound ToolKit	Уже в продаже
DreamWorks Interactive	Trespasser: Jurassic Park	Уже в продаже
Dynamix	StarSiege	Октябрь 1998 года
EgoSoft	X	Конец 1998 года
Eidos	Thief: The Dark Project	Конец 1998 года
Emergent Software	Powerslide	Конец 1998 года
Epic MegaGames	Unreal	Уже в продаже
FASA Interactive	MechWarrior III	Начало 1999 года
GT Interactive	TigerShark	Уже в продаже
GT Interactive	Bug Riders	Уже в продаже
GT Interactive	Powerslide	Конец 1998 года
Harmonix Music	The Axe	Уже в продаже
Incredible Technologies	TBA	Уже в продаже
InnerWorkings	Plane Crazy	Уже в продаже
Interactive Magic Online	WarBirds	Уже в продаже
Interplay	Messiah	Уже в продаже
Interplay	Descent: FreeSpace	Уже в продаже
Interplay	Silent Threat	Уже в продаже
Interplay	MDK	Уже в продаже
Interplay	Starfleet Academy	Уже в продаже
Interplay	Chekov's Lost Missions	Уже в продаже
Intervista Software	WorldView 2.0	Уже в продаже
LucasArts	Outlaws	Уже в продаже
LucasArts	Jedi Knight	Уже в продаже
LucasArts	Mysteries of the Sith	Уже в продаже
Maxis	SimCopter (OEM Only)	Уже в продаже
Maxis	SimCity 3000	Конец 1998 года
Microprose	MechWarrior III	Начало 1999 года
Microprose	Klingon Honor Guard	Уже в продаже
Psygnosis	G-Police	Уже в продаже
Psygnosis	Shipwreckers!	Уже в продаже
Psygnosis	Expert Pool	Весна 1999 года
Psygnosis	Formula 1 98	Весна 1999 года
RAD Game Tools	Miles Sound System 5.0	Уже в продаже
Rage Software	Incoming	Уже в продаже
Reality Bytes	Dark Vengeance	Конец 1998 года
Ripcord Games	SpecOps	Уже в продаже
Ripcord Games	Space Bunnies Must Die	Конец 1998 года
Shiny Entertainment	MDK	Уже в продаже
Sierra On-Line	Half-Life	Ноябрь 1998 года
Sierra On-Line	StarSiege	Уже в продаже
TE Software	Darkstar	Конец 1998 года
Techland Software	Crime Cities	Конец 1998 года
TopWare	RoboRumble	Конец 1998 года
TS Group	Private Wars	Декабрь 1998 года
Ubi Soft	Redline Racer	Уже в продаже
Westwood Studios	Recoil	Ноябрь 1998 года

но принцип работы у всех одинаков. По-русски это значит, что каждый индивидуум слышит по-своему. В A3D HRTF-функции эмулируются следующим образом: на каждое ухо наушника или динамик полагается по сложному фильтру, который ворочает звук так, что создается пространственная картина. Все вышеперечисленные особенности человеческого восприятия звука учитываются в этих фильтрах. Для этой эмуляции нужен достаточно мощный DSP-процессор (digital signal processor), который наряду с декодером должен быть встроен в звуковую плату.

Теперь мы подходим к самому главному - взаимодействию звукового и визуального окружения. Если вы явно слышите чей-то голос и видите перед собой угол, то будете почти уверены в том, что за углом кто-то есть. Наоборот, если вы видите самолет далеко в небе и слышите звук его двигателей, который вообще-то трудно позиционировать, то вы все равно понимаете, что это именно самолет производит этот звук, и вам явно кажется, что звук идет именно сверху. В технологии A3D все происходит именно таким образом: вы видите на экране картинку, на которой сверху на вас летит самолет, фильтры на ваших динамиках поворачивают фазу сигнала таким образом, чтобы казалось, что звук идет сверху, и вы уже полностью уверены, что он именно оттуда и идет, хотя никаких колонок над вами не висит. Это, конечно, примитивное объяснение, но оно довольно верно отражает истинное положение дел. То же самое происходит с тестовыми записями, прилагающимися к A3D-аудиокартам: вам предлагается закрыть глаза и услышать кружащий над вами вертолет. Вы закрываете глаза, включаете запись, и вам действительно кажется, что вертолет над вами, и к тому же кружит. Все дело в том, что вы психически на это настроены, и самое интересное, что даже зная этот факт, убедить себя в обратном - в том, что это все обман - уже не получится. Теперь перечитайте начало статьи.

Теперь, когда вам более-менее все ясно о трехмерном звуке, вот вам список звуковых карт и компьютерных игр, поддерживающих технологию A3D (не забывайте, что оба этих списка непрерывно увеличиваются).

Руслан Шебуков

Тестирование 3D аудиокарт

Участники
- Turtle Beach Montego A3D Xstream,
- Creative Sound Blaster Live! Value,
- Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D,
- Hanmesoft Sound Track 128 PCI DDMA.

Обоснование выбора

Мы взяли четыре аудиокарты, каждая из которых использует различные алгоритмы и принципы 3D-звукоизвлечения: Turtle Beach Montego - технологию A3D, SoundBlaster Live! - Environmental Audio, Guillemot Maxi Sound - одну из разновидностей четырехканального Surround, а Hanmesoft Sound Track - четырехканальный QSound.

Как проводилось тестирование

Компьютер: Pentium MMX 233 MHz, материнская плата ASUSTek TX97, 64 Mb RAM, видеокарта ATI Rage II, CD-ROM NEC 284 (8x), винчестер Quantum Fireball SE 3,2 Gb.

Аудио: усилитель Technics A800, колонки Radiotechnica S90-B (90W max), в роли тылового усилителя и акустических систем использовался миди-аудиоцентр Sony FH-414 (25W max), наушники MB Quart 400.

Операционная система: Windows 98 с DirectX 6.0.

Программное обеспечение: Cakewalk 7.0, Microsoft Media Player, программы, поставляемые в комплекте с аудиокартами.

Игры: Unreal, Quake II, POD 2, Redneck Rampage Rides Again, Red Alert.

А теперь, собственно, тестирование.



■ Hanmesoft Sound Track 128 PCI DDMA

Эта карта - самая навороченная из вышеперечисленных и вполне может называться полупрофессиональной. Произведена она молодой корейской компанией Hanmesoft Corp. и включает в себя все последние достижения в области народного хозяйства:
- PCI-шина;
- 4 канала;
- совместимость со стандартом Sound Blaster Pro и Windows Sound System для MS Windows и MS-DOS (последнее - только при использовании материнских плат на чипсетах 430TX и 440BX, согласно описанию в руководстве пользования), GM/GS/XG;
- технология QSound;
- поддержка SRS, 3DS, 4Way QSOUND, Dolby Surround 4D, Direct3D Sound и Dolby Pro-Logic (в будущем);
- полный дуплекс;
- 32-канальный синтезатор MIDI, 126-голосная полифония (62 голоса реализуются аппаратно и 64 - программно);
- 4-полосный параметрический эквалайзер на основе DSP;
- реверберация и хорус в реальном времени (в том числе, работает с микрофонным и линейным входом);
- 1 цифровой 20-Bit S/PDIF-стереовход, 1 аналоговый стереовход, 2 цифровых 20-Bit S/PDIF-стереовыхода и 2 аналоговых стереовыхода.
- отношение сигнал/шум -92dB (при воспроизведении) и -81dB (при записи);
- динамический диапазон 120 dB;
- оцифровка: 16 Bit, 44 kHz.

Инсталляция

Прошла успешно на только что установленной системе Windows 98. На системе, где уже стоял Sound Blaster 16, тоже прошло все без осложнений, но если в первом случае комплект поддерживающего карту программного обеспечения установился автоматически (как это и должно быть), то во втором пришлось запускать его вручную.

Теперь самое главное: для полнофункциональной работы этой аудиокарты необходимо, чтобы в слот для микросхемы памяти (единственный, кстати), установленный на плате, была эта самая память вставлена, которая в комплект поставки не входит. То есть, купить ее вам придется самостоятельно. Это может быть любая 72-контактная микросхема EDO памяти (от 2 до 32 Mb) 50 или 60 ns (70 ns не работает). Дело в том, что туда, кроме звуковых сэмплов, загружается еще и операционная система аудиокарты (Firmware), которая со временем может апгрейдится для того, чтобы аудиокарта поддерживала новые аудиостандарты. Это, конечно, неприятный момент, но если вы покупаете такую карту, то память вам все равно понадобится - видимо, из этих соображений и исходили производители, давая возможность покупателю самому выбрать необходимый ему объем памяти.

Воспроизведение звука

Карта действительно очень малошумящая, с хорошим звуком, вполне достойным описания не в этой статье, а в обзоре профессиональных аудиокарт. Технология трехмерного звука QSound работает вполне приемлемо, выдавая хорошее квадрофоническое звучание. Синтезатор-сэмплер выполнен на мощном DSP-процессоре, который справляется со своими обязанностями на 100%, но звучание тех сэмплов, которые поставляются в комплекте с аудиокартой, показалось нам несколько суховатым и плосковатым. Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D в этом плане понравился куда больше. Впрочем, при желании в Интернет можно найти множество сэмплов, которые легко загружаются в память, и подобрать таким образом себе индивидуальный набор GM/GS-инструментов (для примера загляните на : http://anime.t3host.com/hoontech/pds/index.html - там же вы сможете найти свежие драйвера и firmware для этой аудиокарты).

Игровые возможности

Все игры запустились и прошли хорошо, но не исключено, что так получилось из-за того, что тести-

рование проходило на материнской плате с чипсетом 430TX, о котором было сказано, что он и 440BX обладают исключительной прерогативой поддерживать стандарт Sound Blaster Pro в DOS. QSound тоже показал себя не с самой худшей стороны, но все же, мы бы отдали предпочтение Sound Blaster Live! Жаль, что у нас не хватило времени попробовать Sound Track на играх, поддерживающих технологию Dolby Surround - таких, как Wing Commander IV.

Цена Hanmesoft Sound Track 128 PCI DDMA (290 долларов) обусловлена прежде всего тем, что дополнительно к аудиоплате прилагается цифровой интерфейс, выполненный в виде отдельного модуля, который соединяется с основной платой посредством 10-контактного разъема. Нам кажется, что было бы более разумным продавать такой интерфейс отдельно, или выпускать карту в двух модификациях - без него и с ним, ведь для игр цифровой интерфейс особенно не нужен. Но так или иначе, а цена достаточно высока для игровой карты, хотя и неприлично мала для профессиональной. Думаем, что это будет оптимальный выбор для людей, всерьез увлекающихся музыкой, которые на досуге не прочь поиграть в игры и посмотреть кино с трехмерным звуком.

■ Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D

Единственная в нашем обзоре аудиокарта, работающая с шиной ISA, Maxi Sound, однако, ничем не показала, что она чем-то хуже своих PCI-родичей. Работала она без каких-либо задержек, со всем необходимым объемом звуковой информации справлялась, и эффекты реального времени воспроизводила без всяких нареканий. Это еще раз подтверждает, что смерть ISA еще не настала, и возможности ее не полностью исчерпаны. Итак, что умеет эта карта:

- 4 канала;
- технология Surround;
- совместимость со стандартами: Sound Blaster Pro (в том числе и для MS-DOS), GM/GS, ESS Audiodrive;
- аппаратная поддержка DirectSound 3D;
- полный дуплекс (одновременное воспроизведение и запись);
- динамическое шумоподавление;
- эффекты реального времени для любого сигнала (микрофон, линейный вход, WAVE, MIDI, CD и т.д.): 4 полосный графический эквалайзер, Surround-эмуляция, реверберация. Хорус, флэнжер и цифровая задержка - только для аудио и MIDI;
- 64-голосный 16-канальный синтезатор (405 звуков в 2 Mb внутренней памяти, дополнительно можно вставить еще до 16 Mb - для сэмплов).
- оцифровка: 16/18 Bit, 44 kHz;



Инсталляция

Не было никаких проблем. Windows при запуске нашла карту, установила все необходимые драйвера и программы, перегрузилась, и все сразу же заработало.

Воспроизведение звука

Хоть звуковые характеристики нигде в руководстве не указаны, но на слух никаких шумов при воспроизведении не заметно. Правда это относится только к “чистому” звучанию карты, без обработок и эмуляции Surround. При инсталляции карты появляется панель управления 3D-звуком Maxi FX Dynamic 3D, которая представляет собой набор пресетов для 2D и 3D Surround, а также для разных игр - Quake, Red Alert, Diablo, Myst и так далее. Любой из этих пресетов можно изменять по следующим параметрам: расширение стереобазы, подключение тыловых динамиков и управление ими в пространстве, добавление реверберации и хоруса и их уровни, управление эквалайзером в графическом режиме и бас-буст. Кроме того, на этой же панели можно регулировать уровень входного сигнала и MIDI. К сожалению, нет возможности регулировать выходной уровень на передние и задние колонки, поэтому если у вас два усилителя для передних и задних динамиков, то регулировать их уровни можно будет только непосредственно при помощи ручек громкости усилителей, а это не очень удобно.

Эквалайзер работает очень эффективно, выделяя и подавляя частоты довольно гибко, но учтите, что поднимая высокие частоты, вы поднимаете уровень шума аудиокарты, и тогда он становится заметен в паузах и тихих местах. Реверберация и хорус не так впечатляющи, но в играх, конечно, помогают.

Синтезатор MIDI, исполненный на той же микросхеме, что и в Hanmesoft Sound Track, но сэмплы, подобранные Guillemot, звучат куда более реалистично, и вообще синтезатор при наличии таких сэмплов можно сравнивать с куда более дорогими моделями, и вероятно, не в последнюю очередь из-за того, что все сэмплы предоставлены компанией Roland, поэтому программы синтезатора полностью соответствуют стандарту GS.

Игровые возможности

Благодаря эмуляции 3D-Surround, на этой аудиокарте можно “объемно”, то есть в четыре канала, воспроизводить звук любой игры. Другое дело, что позиционироваться в пространстве он будет неправильно. То есть, лево-право работает, а вот перед-зад и верх-низ, конечно же, нет. Хотя ощущение объема довольно сильное, и по сравнению с обычным стереозвучанием выглядит куда более интересным.

Игры для DOS карта поддерживает, но не всегда корректно. Так, например, Redneck Rampage звучал у нас в монофоническом режиме, хотя и с Surround-эмуляцией, что звучало довольно-таки странно. А вот Unreal эту карту не распознал вовсе, и запускаться поэтому не захотел. Это тем более странно, поскольку карта должна полностью обеспечивать совместимость с Windows и DirectSound, под которые игра, собственно, и написана. Остальные игры пошли без особых проблем.

В комплекте с Maxi Sound идет полная версия игры POD 2 - симулятор экстремальных автогонок, оптимизированная специально под эту карту. В ней действительно реализована поддержка всех четырех каналов, но характер самой игры таков, что проявляется эта поддержка лишь в те немногочисленные моменты, когда вас обгоняет или врезается сзади какая-нибудь машина. В остальном же кроме непрерывного гула мотора ничего нельзя различить.

Грядущее введение компанией

Microsoft нового стандарта DirectSound 3D в следующей версии DirectX, скорее всего, исправит положение с позиционированием звука, и тогда Maxi Sound обретет вторую жизнь, но пока она трехмерность только змулирует.

Цену свою (125 долларов) Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D полностью, на наш взгляд, оправдывает особенно если учесть ее четырехканальность, мощный DSP-процессор и хороший синтезатор.

■ Creative Sound Blaster Live! Value

Новый продукт Creative Labs. на этот раз действительно оказался революционным. Хотя бы из-за того, что за вполне сносную цену нам предлагается нечто новенькое, причем хорошего качества. Но сказать так - значит ничего не сказать. Обратимся лучше к фактам.

А факты говорят, что Sound Blaster Live! имеет:

- PCI-шину;
- четыре канала;
- совместимость со всеми стандартами Sound Blaster, GM/GS, а также DirectSound и DirectSound 3D.
- технология Environmental Audio (сокращенно EAX) - для поддержки четырехканального 3D-звука;
- технология Creative Multi Speaker Surround (CMSS) - для змуляции квадрофонии из стерео- или моносигнала;
- полный дуплекс;
- 64-голосный 48-канальный E-mu MIDI-синтезатор;
- зффекты реального времени для всех источников: реверберация и хорус;
- 1 цифровой S/PDIF стереовход и 1 цифровой S/PDIF стереовыход, 1 аналоговый стереовход и 2 аналоговых стереовыхода;
- отношение сигнал/шум -96 dB;
- оцифровка: 16 Bit, 48 kHz.

Инсталляция

Никаких проблем. Ставится и определяется моментально, а ресурсов занимает - всего одно прерывание, то есть в принципе ни с кем конфликтовать не может. Для того, чтобы поставилось программное обеспечение, нам понадобилось открыть и закрыть CD-ROM, чтобы сработал autorun. Все остальное произошло как в инструкции. Особенно порадовало количество и качество сопровождающих карту примочек, при помощи которых со звуком можно производить самые разнообразные манипуляции.



Воспроизведение звука

По части объемного звучания зтой карте, пожалуй, нет равных в зтом обзоре. Сразу две разные технологии - псевдоквадро и Environmental Audio - делают свое дело. При зтом даже из самого, казалось бы, безнадежного сигнала они вырабатывают если не конфетку, но нечто близкое к зтому. Но все зто справедливо только в том случае, если вы удосужитесь установить именно 4 колонки, а не две. В случае с двумя колонками, а также в наушниках, позиционирования звука нет никакого - только стереозвучание, сдобренное хорошим ревербератором. С зтой точки зрения технология Surround от Guillemot Maxi Sound нам показалась более зффективной - в наушниках действительно слышно, как раздвигается стереобаза, когда мышкой увеличиваешь расстояние между динамиками, нарисованными на контрольной панели.

От синтезатора мы, конечно, ожидали большего, но встроенные сэмплы, идущие вместе с картой и загружаемые в основную память компьютера (из-за чего вам необходимо иметь как минимум 32 Mb ОЗУ), совсем не поразили своей глубиной звучания, хотя оцифрованы они на вполне профессиональном уровне. В результате, если не загружать собственные сэмплы (чего большинство из вас делать наверняка не будет), MIDI-звучание получается "игрушечным". Правда, демонстрационная программка, идущая в комплекте с картой, демонстрирует технологию загружаемых SoundFonts и впечатляет действительно сильно, так что дело тут не в плохом синтезаторе (он очень даже неплохой), а в не слишком удачном наборе сэмплов.

Игровые возможности

Все, тестируемые нами игры обрадовались новому "саундбластеру", как старому знакомому, и ни с одной проблем не возникло. Была, правда, одна загвоздочка - Redneck Rampage, как чисто "досовская" игра, потребовала положенных "саундбластеру" прерываний, и мы, не найдя сведений о них ни в руководстве, ни в контрольной панели Windows, влезли в autoexec.bat, где и нашли знакомую строку: SET BLASTER=A240 I2 D1 H7 P330, где 240 - зто адрес аудиотракта, 2 - прерывание, 1- нижний канал DMA, 97 - верхний, а 330 - адрес синтезатора. Смело подставляйте зти значения (у вас они будут у каждого свои, разумеется), и все "досовские" игры будут работать. Примечание: если вы скачаете новую версию драйверов для SB Live! с сайта www.sblive.com, то возымеете возможность наблюдать ваши прерывания в специальной панельке. Кстати, зтот апдейт устанавливает в микшерский пульт ползунок баланса между фронтальными и тыловыми колонками, что очень удобно при настройке громкости ваших усилителей.

Особенно нас впечатлила Unreal, которая хоть и не включает в себя поддержку EAX, но зато поддерживает DirectSound, а зто значит, что, звук в игре изменяется в зависимости от многих факторов - от объема помещения, расстояния до стен и других существ, ну и многих других факторов (см. статью "Трехмерный звук"). В результате получается очень приличная и вполне трехмерная звуковая картина.

Кстати, для многих популярных игр в настройках "звукового окружения" Sound Blaster Live! есть свои пресеты, а к новым играм вы можете создавать свои (правда, занятие зто не из легких и доступное только профессионалам), позтому такие игры, как Quake, на зтой карте звучат куда более внушительно, чем на обычной стереокарте.

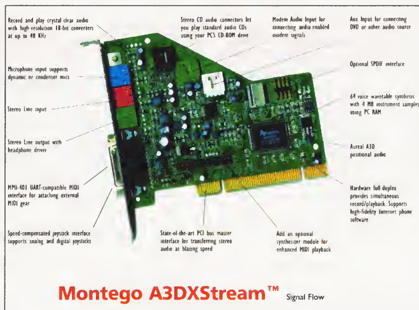
Цена (95 долларов) кажется нам даже несколько заниженной для такой карты. Но если учесть, что она появилась у нас совсем недавно, то можно смело утверждать, что в ближайшие несколько месяцев цена на нее упадет как минимум на треть.

■ Turtle Beach Montego A3D Xstream

Montego - единственная карта в нашем обзоре, поддерживающая технологию трехмерного простран-

ственного звучания Aureal A3D. Это ее основное преимущество, а главный недостаток - зто то, что она воспроизводит всего два канала, а не четыре, как три остальные карты. Хорошо зто или плохо, сейчас разберемся. Итак, возможности Montego:

- PCI-шина;
- 2 канала;
- совместимость со стандартом Sound Blaster для MS Windows и MS-DOS (змулятор), GM, а также DirectSound и DirectSound 3D;
- технология A3D;
- полный дуплекс;
- 32-канальный синтезатор MIDI, 64-голосная полифония (32 аппаратно и 32 программно), возможность для навешивания дополнительного синтезатора (дочерней платы);
- реверберация и хорус (только для MIDI);
- отношение сигнал/шум -92dB;
- динамический диапазон 120 dB;
- оцифровка: 18 Bit, 48 kHz.



Инсталляция

В отличие от остальных продуктов Turtle Beach, Montego никаких проблем при инсталляции не вызвала. Дополнительные программные аксессуары установились автоматически, от нас потребовалось лишь нажать на кнопку перезагрузки Windows. При инсталляции в контрольной панели возникает иконку TBS Montego Audio, с помощью которой можно управлять немногими настройками аудиокарты.

Воспроизведение звука

Самое главное, из-за чего стоит купить эту карту - это, конечно же, поддержка A3D. В двух колонках (или еще лучше зто слышно в наушниках) при воспроизведении демонстрационных записей, которые входят в инсталляционный пакет, действительно явно прослушивается объемность звука, то есть его позиционирование слева-справа, впереди-сзади и даже вверху-внизу! В зто трудно поверить, но зто так. Ни одна из протестированных нами карт не смогла справится с таким позиционированием на все 100%, как зто сделала Montego.

Собственно звук (WAVE) тоже воспроизводится картой на самом высшем уровне - пожалуй, лучше, чем любой другой в нашем обзоре. Но с синтезатором дела обстоят хуже, чем где бы то ни было. Во-первых, все сэмплы совсем "игрушечного" качества, как будто никто и не собирался делать так, чтобы барабан был похож на барабан, а скрипки - на скрипки. Загружаются все сэмплы в основную память компьютера, и если Sound Blaster Live! с зтим справляется более, чем успешно, то Montego при воспроизведении сложных MIDI-композиций запинается, и зто несмотря на 64 Mb, установленные в нашем компьютере! Кроме этого, нареканий по звуку больше нет.

Игровые возможности

Все игры запустились успешно, но с Redneck Rampage произошла та же история, что и в случае с Maxi Sound - мы смогли настроить карту на воспроизведение только моно. С Unreal произошла странная история. По идее, Montego должна действовать в этом случае, как и Sound Blaster Live!, с той лишь разницей, что сигналы посылались бы на два канала вместо четырех. Но на самом деле, некоторые функции (например, изменение зха в зависимости от объема помещения) не работали, зато некоторые появились - например, допплеровский зффект (изменение высоты звука при приближении и удалении). В общем, на наш взгляд, Live! в Unreal звучал более зффектно.

Это еще раз показывает, что игра должна быть нацелена именно на ту технологию, которая вам нужна, и если вы решите купить себе Montego, то ищите игры, на которых написано: поддержка A3D (или DirectSound 3D) - тогда вы добьетесь от зтой карты того, чего вам не покажет больше никто, и за зто действительно стоит отдать деньги.

Цена (89 долларов) оправдана вполне. Игроманам и людям, чувствительно относящимся к качеству звучания, стоит подумать именно о Montego.

Резюме

Тесты показали, что каждая карта выделяется чем-то своим, чего нет у других, но нам показалось, что наиболее универсальным выбором будет Sound Blaster Live! Главные ее преимущества - 100% совместимость со всеми играми, четыре канала и технология Environmental Audio (пока в играх не поддерживаемая, но в будущем, думается, обязательно). Основные козыри Montego - пространственный звук A3D и кристальное качество звучания. Выбор падет на Guillemot Maxi Sound 64, если вам хочется натурального MIDI-звучания и змуляции квадрофонии даже из монофонического звука. A Hanmesoft Sound Track 128 нужен тем, кто плотно работает с цифровым звуком и хочет при этом иметь хорошую игровую карту с замечательным сэмплером и поддержкой Dolby Pro-Logic.



Юрий Матвеев

Энциклопедии рок-музыки

Краткий обзор

В последнее время на прилавках магазинов все чаще стали появляться музыкальные мультимедиа-издания, в особенности диски, посвященные русскому року. О последних сегодня и пойдет речь. Данный обзор не претендует на полноту охвата: в нем рассмотрены лишь самые интересные, на мой взгляд, альбомы из тех, что можно найти в продаже.

"Эта музыка будет вечной,
Если я заменю батарейки..."

Диск группы **Наутилус Помпилиус**, озаглавленный как **"Наутилус Помпилиус. Погружение"** стал первым отечественным проектом, посвященным творчеству русских рок-звезд: до 1996 года в России ничего подобного не выходило, хотя на западном рынке уже в девяносто пятом появились сразу несколько мультимедийных дисков известных музыкантов — Боба Дилана, Питера Габриэля и других.



Российские же издатели почему-то не спешили обратить свой взгляд на "нашу" музыку. Пробел решила восполнить компания "Коминфо" в соавторстве с Apex Records, выпускавшей в то время аудио компакт-диски группы. "Первый блин" удался на славу. Сам Бутусов признал его "полезным во всех отношениях", не заставили себя ждать и доброжелательные отзывы прессы...

В те времена казалось невероятным поместить на один диск все 100 песен, исполненных группой за время существования. К тому же качество звука было вполне на уровне: 22Кгц, 16 бит, стерео, а несколько лучших песен звучали даже в стандарте музыкального CD — 44Кгц. Помимо собственно песен, на диске имеется около 150 фотографий, тексты всех песен, аккорды, ранее не публиковавшиеся статьи об истории группы, отрывки из видеоклипов. Сверх того, поклонники "Нау" могут найти в залежах файлов демонстрационную версию виртуального музея Наутилуса, выполненного в лучших традициях 3D дизайна. Имеется также собственный проигрыватель, делающий работу с диском более удобной.

К достоинствам альбома можно отнести и то, что последний не требует инсталляции: погрузиться в мир "Нау" можно в любое время, достаточно вложить компакт в дисковод. А "выныривание" осуществляется нажатием всего-то одной кнопки.

Все вышеперечисленное в сочетании с приятной и интуитивно понятной оболочкой сделало диск исключительно удачным. "Погружение" прекрасно продается и по сей день, став классическим примером "правильного" музыкального мультимедийного альбома.

"Я пришел помешать тебе спать!"

Окрыленное успехом первого музыкального альбома, на следующий год "Коминфо" выпустило еще одну рок-энциклопедию, теперь уже посвященную творчеству питерской группы **Алиса**. Диск назывался **"Алиса. Быль да сказки"**.

Какие изменения произошли со времен выхода "Погружения"? Во-первых, добавился еще один диск. И это неспроста: в новой работе устранен основной недостаток альбома "Наутилуса", связанный именно с нехваткой дискового пространства — бедноватый видеоряд. На дополнительном диске вольготно расположились 60 минут видеоклипов, концертных съемок и интервью — целый документальный фильм о творчестве группы!

Во-вторых, на этот раз с качеством музыкального CD (44 Кгц) записаны все песни альбома. Диву даешься, сколько всего может поместиться на одном компакте. "Быль да Сказки" — это не только более 100 песен из 12 альбомов, но и статьи из советской прессы конца восьмидесятых, отзывы о группе, а также интервью, публиковавшиеся в различных газетах и журналах бывшего СССР. Особо выделяется подборка материалов о знаменитом "деле" Кинчева, когда советские власти пытались инкриминировать лидеру "Алисы" пропаганду фашизма. В разделе "Архив" собрано более 200 фотографий Кинчева — детских, семейных, концертных... Не забыты и фотографии других музыкантов группы.

Ко всем песням прилагаются их тексты, а к наиболее известным — еще и аккорды. Особый интерес у поклонников группы вызовут стихи Кинчева, пока не ставшие песнями, а также материалы о самих поклонниках: фан-клубе "Армия Алисы".

Дизайн альбома великолепен: художникам удалось передать неповторимый мистический ореол, окружающий группу с момента ее рождения. "Алиса" — целый фантастический мир, окрашенный в красно-черные тона, где соседствуют пугающая реальность современного мира и Любовь мира идеального, а Добро, как ему и положено, борется со Злом...

Сказочная составляющая находит себя во второй части энциклопедии, так и названной "Сказки". Необычность этого раздела начинается с меню — разработчики выполнили его в виде татуировок на бицепсе Кинчева. Выбрав одну из наколок, вы попадете в волшебный мир комиксов, где девочка Алиса и Доктор, олицетворяющий самого Костю, путешествуют по миру в поисках Солнца, а заодно и спасают Землю от коварных сил зла. За остальными произведениями нательного искусства скрываются рассказы доктора Кинчева о своем отношении к наркотикам, к религии и Богу... Последняя



татуировка открывает ворота в таинственный мир "Апокрифа" — хроники творческого пути группы, написанной в манере древних летописей.

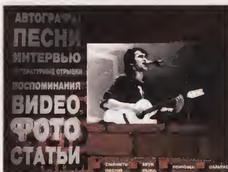
В целом, "Быль да Сказки" оставляет очень приятное впечатление, несмотря на то, что в отличие от "Погружения" здесь каждая песня представлена лишь в единственном варианте, даже если она были поразному записана на нескольких музыкальных альбомах. Это несколько обедняет архив, но ведь и компакт не бесконечен. В остальном же все сделано на высочайшем профессиональном уровне.

"Я сажаю алюминиевые огурцы
На брезентовом поле..."

Практически одновременно с альбомом группы "Алиса" вышел в свет диск **"Последний герой"**, посвященный творчеству **Виктора Цоя** и его группы **Кино** (издательство Interact).

На диске представлены все альбомы группы, полная подборка статей, более 200 фотографий, отрывки из кинофильмов с участием Цоя, профессиональные и домашние видеозаписи, интервью и воспоминания друзей и родных Виктора.

После инсталляции альбома (с тоской вспоминаю диск "Наутилу-



са", где зтого не требовалось — что очень облегчало жизнь компьютеру, и так перегруженному кучей разных программ...) вам покажут вступительный компьютерный ролик, долженствующий, по замыслу авторов, ввести вас в атмосферу песен группы. Видеоряд ролика, а равно и всего диска, насыщен множеством предметов и вещей урбанистического характера: таблетки, кукла, фуражка и телефон, дорожные знаки и светофоры... На мой взгляд, подобная трактовка песен Цоя несколько примитивна. Впрочем, каждый имеет право на свое видение.

Главное меню содержит три раздела. Первый, "Мир "Кино", выполнен в виде пяти зкранов, наполненных вышеописанными предметами. По щелчку мыши с выбранным предметом происходит некоторая перемена, а затем звучит связанная с ним, по мнению авторов, песня. У телефона крутится диск, алюминиевые огурцы шевелятся, кукла разводит ручками... Все зто имеет сомнительную художественную ценность, позтому сразу перейдем к следующему разделу знциклопедии.

"Жизнь — зто "Кино", так называется второй раздел диска. Здесь собраны интервью, воспоминания и видеофрагменты, повествующие о жизни рок-группы. Особенно интересны воспоминания друзей музыканта: Гребенщикова, Кинчева, Науменко... О малоизвестных фактах из жизни Виктора Цоя можно прочесть в отрывках из книг Рыбина "Кино с самого начала" и Марьяны Цой "Точка отсчета".

В третьем разделе, озаглавленном "Все о "Кино", находится систематизированная информация о группе, включающая в себя и содержание двух предшествующих разделов. Здесь и все интервью с Виктором Цоем, и полная подборка статей о "Кино", и все песни общим временем звучания примерно в 12 часов, и даже единственный рассказ Виктора "Романс". Кроме того, здесь же вы можете посмотреть отрывки из фильмов, в которых снимался лидер группы — "Взломщика", "Иглы" и других лент. Плюс рабочий материал к фильму "Рок", плюс любительские видеоклипы, снятые Джоанной Стингрей... И конечно, уже ставшие традиционными автографы песен: поклонники "Кино" воочию узрят те самые пожелтевшие листочки из ученических тетрадей, на которых рождались будущие хиты.

Особое место в знциклопедии занимают фотографии коллекции фигурок нзцке, вырезанных самим Виктором.

В целом, "Последний герой" получился весьма и весьма неплох. Благодаря огромному объему информации, размещенной на диске, альбом можно смело назвать полнейшей знциклопедией группы "Кино".

"Пегой луной наступает вечер,
Лысый швейцар зажигает свечи..."

Агата Кристи — одно из самых ярких явлений российской рок-сцены девяностых. Неудивительно, что производители мультимедиа решили увековечить творчество коллектива в злектронном виде.

По объему собранной информации **"Виртуальный концерт"** (издатель — фирма "1С") превосходит многие аналогичные издания и по праву заслуживает титул "Знциклопедии Агаты Кристи". Здесь собраны все песни группы из шести альбомов,



вышедших на сегодняшний день, причем качество оцифровки вполне приемлемо: 22Кгц стерео. Очень полно представлен и весь "джентльменский набор" современного мультимедийного альбома: интервью, воспоминания очевидцев, статьи из периодических изданий разных лет, видеоклипы и фотографии, тексты песен и аккорды к ним...

Интуитивно понятный симпатичный интерфейс поможет вам быстро добраться до нужной песни или статьи, а также прямо из программы распечатать любой текст. Как неоспоримые достоинства альбома, стоит отметить и возможность самому составлять программу виртуального концерта инструментальными средствами оболочки, и "бесконечное" слайд-шоу, которым можно сопроводить воспроизведение любимых песен.

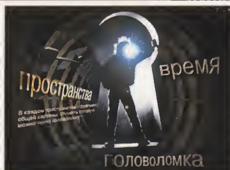
Альбом "Виртуальный концерт" создан в лучших традициях первого и самого нашумевшего мультимедиа-альбома "Наутилус Помпилиус. Погружение". Разработчики не заставляют вас в поисках любимой песни или фотоархива бродить по виртуальным лабиринтам, как зто принято во многих современных продуктах — напротив, вся информация легко доступна и грамотно классифицирована. Наслаждайтесь!

"Прощальным костром
догорает зпоха,
И мы наблюдаем за тенью
и светом"

Эта работа выделяется на фоне всех музыкальных мультимедийных программ, выходивших за последнее время. **"Виртуалию"** нельзя назвать знциклопедией группы ДДТ: из всего богатого наследия группы на диске представлено не более двух десятков песен.

Однако задачу охватить все творчество группы разработчики из ParaGraf и не ставили. Сами они называют свою программу "четырехмерным фильмом-игрой". Юрий Шевчук во вступительном слове к диску пишет: "Мы думали о музыкальной программе бесконечно открывающихся дверей..."

Так что же такое "Виртуалия





ДДТ"? Рискнем назвать зто интерактивным концертом-путешествием. В самом деле: вы можете побывать "внутри" каждой из представленных песен, послушать ее музыку и полюбоваться связанными с ней фотографиями, посмотреть фрагменты видеозаписей соответствующих концертов и интервью с музыкантами группы...

Для каждой песни создан свой виртуальный мир. Миры разделены дверьми, ваша же задача — найти дверь в соседний мир и попасть туда. А чтобы открыть вновь найденную дверь, вам придется решить головоломку или отгадать загадку, связанную, естественно, с творчеством группы "ДДТ". Подсказки разбросаны по всему пространству "Виртуалии".

Главная же новинка программы — возможность записать свой собственный клип к любой из представленных песен. Количество возможных клипов неограничено, а сценарий разрабатывается самостоятельно на основе представленных миров.

Для начинающих режиссеров зта особенность программы поистине бесценна. Свежеотснятый клип несложно отправить своим друзьям по злектронной почте, предоставив им возможность взглянуть на мир "ДДТ" вашими глазами — файл сценария занимает лишь несколько килобайт. А если, на ваш взгляд, вы создали нечто совсем из ряда вон выходящее, смело посылайте "нетленку" самому Шевчуку: быть может, ваш сценарий займет достойное место на сервере группы "ДДТ" (www.ddt.ru).

В ближайшее время ПараГраф и DDT Records планируют дополнить программу поддержкой сети Интернет. Это значит, вам представится отличная возможность пообщаться с приятелями и даже провести вечер с любимой (любимым) в интерьерах "Виртуалии ДДТ". Виртуальный театр открывает двери, не опоздайте на премьеру! Следите за информацией об обновлении программы на сайте www.paragraph.ru!..

18 июля диск "Виртуалия ДДТ" получил Гран-При в номинации "Музыка души".

"В игре наверняка что-то не так..."

Поиски оригинальных форм представления информации на каком-то этапе привели к тому, что новые музыкальные программы стали постепенно трансформироваться в виртуальные полигоны. Графика все трехмернее, пространства все обширнее, и только музыканты со своими песнями — те же самые...

Работа с музыкальными дисками стала напоминать путешествие, знциклопедия превратилась в подобие квеста, а огромные объемы 3D графики начали вытеснять собственно творчество: причина и следствия поменялись местами. Ярчайший тому пример — альбом **"Кольцо Времени"** от компании "Бука", посвященный творчеству **Бориса Гребенщикова** и его группы **Аквариум**.

Альбом записан на двух дисках, один из которых полностью заполнен видеоклипами, а второй, собственно, и представляет собой то, что мы обычно называем музыкальной знциклопедией.

После инсталляции вступительный ролик в головокружительном 3D танце проносит вас по виртуальным мирам, в конце концов забрасывая в квартиру БГ, где присутствует и он сам. Но не рассчитывайте пообщаться с кумиром за чашечкой цифрового кофе: Гребенщиков пригласит вас к путешествию и растворится в воздухе.

Оставшись на время в одиночестве, вы начинаете слоняться по комнате в поисках обещанного Борисом "чего-нибудь интересного". Занятие, надо сказать, на любителя. Ходите и смотрите. Камера плавно скользит от объекта к объекту. Шахматы на столе, люстра, картины... Красиво, но без особого смысла и не всегда понятно. К примеру, когда вы открываете платяной шкаф, у скелета, засохшего там, отвисает челюсть. Неужели в виртуальности мы так страшны?..

Распахнув дверь, попадаете на лестницу. Выходите на улицу, видите в небе звезду. Ту самую, Аделаиду. Звучит одноименная песня, и... Все, можете возвращаться в дом. Оттуда — на чердак, к волшебному сундуку, который переносит вас в другие пространства... По замыслу авторов, трехмерные виртуальные миры связаны с разными зтапами творчества БГ и группы "Аквариум": петербургская квартира, подъезд с расписанными стенами, чердак со старыми вещами, православный храм, древние святилища Британии, храмы Египта и Тибета...

Авторы пытаются подогреть интерес к альбому, пряча плоды творчества БГ в детали интерьера. То есть вносят некий злемент игры, конечная цель которой — собрать все песни и открыть путь в недоступные области "Кольца", где таятся малоизвестные творения Гребенщикова.

Стимул хорош, да игра скучна. Уже через полчаса блужданий по виртуальности хочется порыться в реальном шкафу и найти там старенький винил Аквариума, дабы поставить его на "вертушку"...

Непосредственно информационная часть альбома делится всего лишь на два раздела: песни и фотоальбом. В первом собраны дискография и тексты песен из большинства альбомов "Аквариума", во втором — иллюстрированные статьи и воспоминания. Правда, все фотографии свалены в кучу и подписей к ним нет, но зто уже неважно.

Важно другое: в погоне за внешней красотой создатели забыли о содержании. Можно даже сказать, что БГ вместе со своим творчеством слегка затерялся в зтой ошеломляющей виртуальной реальности. Однако его такое положение дел, похоже, устраивает — ведь он самолично принимал участие в работе над проектом.



Что ж, остается только ждать новых дисков в надежде, что наши "сны о чем-то большем" когда-нибудь сбудутся.

"Если бы я знал, что такое злектричество..."

На коробке зтого альбома красуется лозунг "самая мультимедийная группа в мире". Действительно, еще один альбом **Аквариума**, на зтот раз

приуроченный к 25-летнему юбилею группы, вышел практически одновременно с "Кольцом Времени". Судя по всему, диски готовились к выпуску параллельно, потому и получились похожими друг на друга как идейно, так и по исполнению.

"Аквариум 25" (So\USE Interactive) записан на трех CD, два из которых — подарочные аудиодиски с избранными песнями группы. Их можно слушать стандартными средствами Windows или с помощью встроенного проигрывателя "Аквариум-плеер", инсталлируемого на диск пользователя. Последний позволяет прослушивать подарочные диски со слайд-шоу, текстовой под-



держкой и многими другими возможностями

Сами разработчики в меню "Песни" утверждают, что два качественных аудио-диска лучше, чем много компрессированного звука. Мне же, в свою очередь, хочется добавить, что живой концерт или качественный видео-диск лучше, чем виртуальные посиделки в студии с разрешением 640x480 и шестнадцатибитным цветом, который, к тому же, не включается автоматически при запуске программы: чтобы подстроиться под требования альбома, приходится менять настройки палитры Windows. Но зто так, к слову, нас интересует в первую очередь мультимедийный диск, на котором, собственно, и находится основной материал.

После загрузки вы опять попадаете в виртуальный мир, также рожденный фантазией БГ и других участников проекта. Только на зтот раз ваш дух оказывается в мрачноватой студии, где его встречает уже знакомый неутомимый проводник — лидер легендарной группы "Аквариум".

Гребенщиков материализуется из виртуального воздуха и приглашает к прогулке по студии, попутно обещая, что вы узнаете здесь все, что вам знать не стоит, и не узнаете ничего из того, что знать необходимо. Действительно, побродив по студии, вы услышите множество самых разных историй о группе из уст самого БГ и его друзей.

У вашего проводника нет запретных тем. Он расскажет вам о том, какую роль в жизни группы играли наркотики, алкоголь, женщины, религия. Всего на диске собрано более одного часа интервью БГ и других музыкантов. Помимо зтого здесь можно впервые услышать историю "Аквариума" в авторском изложении.

Это, конечно, здорово, однако форма представления виртуальных аудио- и видеобогатств диска оставляет желать лучшего. Вся интерактивность сводится к блужданию по виртуальной студии и щелканью курсором на хранящихся в ней предметах. Очень скоро зто занятие начинает надоедать, и любопытство первых минут знакомства с программой сменяется жгучим желанием приобрести видеозапись концерта "Аквариума". Тем более, что избежать зкскурсии по опостылевшей студии и перейти сразу к интересующим материалам БГ вам не позволяет, снова и снова повторяя "пройденные уроки". Может, спасение кроется в пункте меню "Save BG story"?.. Нет такого пункта. С губ слетает знаменитое "Борис, ты не прав!", но, понимая, что тебя не услышат, мчишься на свежий воздух... в Интернет, ибо такая возможность предоставлена с самого начала.

Приобретая "Аквариум 25", вы получаете в подарок от Cityline целых 5 бесплатных часов доступа в Интернет, где находятся в том числе и странички незабвенного Аквариума. В комплект альбома входит специально лицензированный броузер от Microsoft с измененным "Аквариум-интерфейсом", что позволило разработчикам создать единое дизайнерское пространство между статичным диском и постоянно изменяющимся сетевым проектом.

Впрочем, пятичасовой доступ рано или поздно кончается, и все возвращается на круги своя — если, конечно, вы не решили связать себя с Cityline новым договором.

"И, пройдя лабиринтами стен,
Разыскать и открыть
забытую дверь..."

23 августа в ДК "Меридиан" состоялась презентация новой музыкальной рок-знциклопедии. На суд журналистов был представлен альбом **"Между небом и землей"** — плод почти годичного сотрудничества издательства "Акелла" и группы **Крематорий**.

Энциклопедия разместилась на двух дисках. На первом собраны все песни группы из 17 альбомов, фотоархив и история "Крематория". Ко всем песням прилагаются тексты

Блиц-Интервью с вице-президентом издательства "Акелла" Дмитрием Архиповым

— Почему вы избрали именно "Крематорий"? Не Пугачеву, не еще кого...

— Некоторые артисты, к сожалению, имеют слишком большое самомнение, значительно превышающее их "рыночную стоимость". Они запрашивают гонорары, неспособные окупиться в принципе, и мы не можем позволить себе роскошь работать с ними. А "Крематорий" нам просто нравится, к тому же музыканты зтой группы оказались куда как более сговорчивыми...

— Диск какой группы мог бы стать вашим следующим проектом?

— Возможно, зто будет "Машина Времени". Впрочем, поживем — увидим.

— Вы довольны результатом проделанной работы?

— Безусловно. Считаю, что на сегодняшний день диск "Крематория" получился лучшим в своей области...



и аккорды, которые можно тут же вывести на принтер.

Второй диск полностью заполнен видеоклипами, отрывками концертных выступлений и фрагментами из художественного фильма "Гончие Псы", в котором снялись все участники группы.

Что касается оформления, то оно ставит альбом в один ряд с такими шедеврами, как "Погружение" и "Алиса. Быль да Сказки". Разработчики, по их собственным словам, сознательно отказались от новомодных трехмерных украшений, попытавшись классическими средствами передать неповторимый дух группы и запечатлеть ее мир во всей красе. И, надо сказать, попытка зта им удалась. Безупречная 2D графика, прекрасная анимация, интересные мультипликационные врезки в сочетании с приличным звуком, записанном в формате, близком к аудио CD...

Думаем, что поклонники группы останутся довольны зтой неординарной работой группы "Крематорий" и издательства "Акелла".

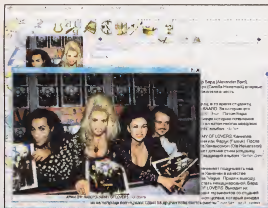
Константин Подстрешный

Энциклопедия рока, джаз и поп-музыки Кирилла и Мефодия 98

Издатель:R-Style
Разработчик: Кирилл и Мефодий
(http://www.km.ru)
Системные требования:
Pentium, 8 Mb RAM
Windows 95

Что-что, а музыка, пожалуй, лучшая тема для мультимедийной энциклопедии, вот и знаменитая компания "Кирилл и Мефодий" решила поработать на этой благодатной ниве, и в результате появилась «Энциклопедия рока, джаз и поп-музыки» за 1998 год.

Всего энциклопедия содержит порядка 11 000 статей, посвященных различной музыкальной тематике: музыкальным группам, сольным исполнителям, продюсерам и ди-джеям. История каждой группы сопровождается полной дискографией и несколькими отрывками из наиболее популярных песен, некоторые статьи дополнены также и видеоклипами. Клипы, в отличие от песен, записаны полностью и занимают целиком второй компакт-диск. В основном, отобраны лучшие, например, ДДТ «Любовь», Ногу Свело «Городской Романс»; среди прочих встречаются и вовсе кинематографические редкости, например, клип на песню Ноля «Сегодня к нам придут герлы». Хотя энциклопедия достаточно полная, но разделы посвященные Року, подобраны более тщательно, чем поп-музыке или джазу. В частности, существует раздел "История Рока", но нет аналогичного посвященного другим музыкальным течениям.



Ради развлечения можно поиграть в викторину: предлагают 8 вопросов по определенной теме от рока до джаза, по каждому вопросу 4 варианта ответа, в общем, что-то вроде «Угадай Мелодию», только без виртуозного Пельша. Кроме того, присутствует поисковая система, найти интересующую информацию можно по любому слову, части слова, или временному отрезку.

Кучу нового почерпнул из статей об отечественной и зарубежной попсе. Например, узнал, что продюсером Иванушек является никто иной, как Игорь Матвиенко (надо же, такой хороший композитор, а таких, извиняюсь за выражение International, на сцену выдвинул), что Ace Of Base состоит из двух сестер, брата и друга семьи и еще много-много подобной информации.

Энциклопедия Рока, Джаза и Поп-музыки – multimedia-продукт, выполненный на характерном для "Кирилла и Мефодия" высококачественном уровне, он наиболее подойдет для людей, постоянно связанных с музыкой, хотя порадует и фанатов определенных музыкальных групп. Конечно, хотелось бы побольше видеоклипов, но, сами понимаете, компакт-диск не резиновый и больше 650 мегов на него ну никак не лезет, вот и приходится ждать DVD-революции (которая, похоже, где-то здорово застряла, уже лет пять, как идет), тогда-то мы и будем наслаждаться полноэкранными клипами и гигабайтными архивами фотографий.

Автомобильная энциклопедия Кирилла и Мефодия 98

Константин Подстрешный

Издатель: R-Style
Разработчик:Кирилл и Мефодий
(http://www.km.ru)
Системные требования:
Pentium, 8 Mb RAM
Windows 95

Какой русский не любит быстрой езды? И какой русский любит торчать под машиной? Теперь у вас есть возможность выбрать себе подругу жизни (в смысле, та, которая ездит, а не та, которая ходит), не листая многостраничные пыльные каталоги моделей (машин, опять же). Разместившаяся на двух CD энциклопедия содержит более 5000 тематических статей и обзоров по автомобилям как отечественных, так и зарубежных марок. Каждая марка автомобиля снабжена фотографиями и, иногда, видеороликом. Можно поиграть в автомобильную викторину или узнать историю автомобилестроения и автоспорта. А вместо того, чтобы платить 300 баксов за права, можно их небольшую часть потратить на приобретение автоэнциклопедии и тщательно изучить раздел «экзаменационные билеты по ПДД». Особую опасность для бюджета заядлого автомобилиста, правда, представляет обширный каталог автомобилей, в котором можно выбрать приглянувшуюся машинку и узнать ее приблизительную стоимость, предварительно составив конфигурацию по 17 параметрам (так, смотрим... новенькая Ferrari стоит всего-то... опссс... $300.000 - надо требовать повышения зарплаты, ведь я же этого достойна!).

Каталог машин представлен достаточно полно и объективно по от-



ношению к разным маркам и производителям, однако это не относится к автомобильным аксессуарам. Например, после просмотра каталога создается впечатление, что других моторных масел, кроме «Shell» вообще нет. Очень хотелось бы видеть на таком диске статьи, посвященные вождению, помощь по техническим вопросам, уроки езды и советы опытных водителей, но, к сожалению, они не представлены.

К оформлению и техническому исполнению программы особых претензий нет и быть не может. Единственное неудобство – это необходимость постоянно менять компакт-диски, когда смотришь видеоролики из каталога машин (а ведь можно было бы продублировать титульную страницу и каталог на второй диск – тогда бы не пришлось для просмотра N клипов из каталога 2*N раз менять компакты). Нельзя не отметить приятный дизайн энциклопедии – над ним, как и над остальными продуктами «Кирилла и Мефодия» работали профессионалы.

КОМИНФО

рождение энциклопедии из духа музыки

Юрий Матвеев

Во время подготовки обзора музыкальных мультимедиа-альбомов мы пришли к выводу, что безоговорочным лидером в этой области было и остается московское издательство "Коминфо". Почти половина дисков, вошедших в обзор, опубликовано под маркой этой весьма деятельной фирмы. И то лишь малая часть всей продукции, выходящей из стен издательства.

Мы связались по электронной почте с издательством и договорились о встрече. Предлагаем вашему вниманию ее результат: небезынтересное интервью с маркетинг-менеджером "Коминфо" — Ольгой Латяевой.

Навигатор: *Вы издаете немало мультимедиа-дисков отечественных звезд музыкальной сцены. А как вам удается находить общий язык со столь известными исполнителями: ведь даже добиться встречи с ними, наверное, проблематично? И как воспринимают знаменитости предложение издать их мультимедиа-диск?*

Коминфо: Обратиться к любому "звездному" исполнителю несложно, достаточно связаться с его директором. Поначалу на уникальное и свежее в наши дни предложение издать мультимедиа-альбом откликаются буквально все. Проблемы возникают уже потом, в процессе работы над материалом.

Последние два года публиковаться на мультимедийных дисках было модно, и это направление развивалось бурными темпами: посмотрите, вслед за Наутилусом вышли Алиса, Кино, ДДТ, Аквариум... Теперь, как мне кажется, элемент новизны уже изжил себя, и темпы роста должны пойти на убыль.

Н: *Вы только что сообщили, что издание мультимедиа-альбомов до недавнего времени было чрезвычайно модным среди исполнителей. А что вы можете сказать о покупателях? Удалось ли, например, "Петергофу" повторить успех "Погружения"?*

К: С "Погружением" Наутилуса вообще ничего сравнивать нельзя. И дело здесь не в заслугах самой группы: "Погружение" хорошо продается не потому, что Наутилус более популярен чем, скажем, ДДТ.

Просто этот диск открыл доселе неизвестный для России жанр, став первой ласточкой новой культуры, новой формы массовой информации... И его покупали ради уже упомянутого элемента новизны. Позже, когда стали выходить диски других групп, покупатель оценивал их по принципу "О, это как Наутилус!".

Н: *Раз уж мы заговорили о "Погружении", ответьте, пожалуйста, на такой вопрос: как получилось, что виртуальный музей, присутствующий на диске Наутилуса, не попал под основную оболочку программы? Мало того, о нем ничего не говорится ни в сопроводительном буклете, ни на коробке...*

К: Отдельная история. Владимир Пинич, продюсер "Погружения", предложил включить в нашу программу музей, созданный с помощью конструктора виртуальных миров от фирмы Paragraph. Поскольку на тот момент конструктор был еще "сырым" и содержал ошибки, мы всячески возражали против этого. Но Пинич тогда настоял на своем...

Кстати, о существовании на диске музея можно прочитать в сопроводительном текстовом файле.

Н: *Хорошо, с Наутилусом все ясно. А что вы можете сказать про "Быль да Сказки" Алисы? Это ведь тоже ваша разработка?*

К: Да, конечно же, делали ее мы, но совсем для другой аудитории, да и вышел диск уже в иное время. Потому и результат получился совершенно не сравнимый с тем же "Погружением". Слава Богу, мы заранее его предвидели и смогли соответствующим образом подготовиться.

Н: *Такой результат, на наш взгляд, совершенно закономерен. Ведь Алиса по числу поклонников все-таки уступает Наутилусу.*

К: Пожалуй, вы правы. Кроме того, аудитории названных групп различаются и по качественному составу. У Алисы армию поклонников составляют преимущественно подростки, в то время как у Наутилуса — гораздо более зрелая и, соответственно, более самостоятельная и денежная аудитория. Это тоже имеет немалое значение.

Н: *Давайте поговорим о диске Алисы поподробнее. Легко ли вам было работать с таким нетривиальным человеком, как Кинчев?*

К: Костя просто замечательный человек. С ним чрезвычайно интересно работать, он буквально кипит идеями...

Н: *То есть в создании альбома он принял самое деятельное участие?*

К: Во всем, начиная от художественного оформления. Нет, конечно, самолично Костя ничего такого не делал... Зато он по максимуму открылся нам, предоставив, если можно так выразиться, полный доступ к себе. Он даже дал нам возможность изучить татуировки на своем теле...

Н: *Кстати, оригинальная идея — использовать татуировку в качестве меню программы.*

К: Идея лежала на поверхности, потому что сам Костя использует эту татуировку в качестве карты

"Коминфо"

Одно из крупнейших российских CD-ROM издательств, созданное в 1991 году. Занимается разработкой интерактивных графических мультимедийных программ на CD-ROM информационно-развлекательного и энциклопедического содержания. "Коминфо" — один из лидеров рынка домашних мультимедиа-программ. На работе в фирме занято 15 человек — программисты, дизайнеры, редакторы... Средний возраст сотрудников — 25 лет.

своей жизни. Он показывал нам определенные фрагменты и объяснял, что с чем связано и куда что ведет. Например, указывая на маковые головки, он рассказывал о своем отношении к наркотикам, о том, как он стал жертвой этого кошмара, какие у него были переживания и мысли, какую музыку он в то время писал. Все его рассказы записаны и размещены в виде текста на диске.

Н: *Спасибо, вы поведали нам достаточно много интересного об альбоме "Быль да сказки", и, наверное, могли бы поведать еще. Но объем интервью все-таки ограничен, так что пойдем дальше. Третьим музыкальным альбомом, к которому вы приложили руку, кажется, был "Последний герой" группы Кино...*

К: Его делали вообще не мы. Сложилось так, что первыми после выхода "Погружения" на наше предложение откликнулись музыканты из Алисы. Когда мы уже работали над их альбомом, питерская студия Interact обратилась к директору Moroz Records Александру Николаевичу Морозову, как правообладателю на фонограмму, и предложила свои услуги по изготовлению аналогичного диска группы Кино.

Морозов, как человек ищущий, согласился и дал им заказ на эту работу. В результате, когда Interact подготовила диск "Последний герой", мы лишь выступили его издателями. Более того, мы сами недовольны этим диском, хотя плохим его не назовешь: просто в нем нет тех "изюминок", которые мы обычно используем в собственных разработках.

Н: *К слову о всяческих "изюминках". По моим наблюдениям, в последнее время разработчики мультимедийных энциклопедий, в том числе и музыкальных, ударились в эдакий "оживляж". Виртуальные музеи и студии, все эти пространства, в которых приходится по крупицам собирать информацию, делают труднодоступным собственно материал...*

К: Концепция "оживляжа" заимствована, по-видимому, из западных продуктов. Кстати, западные издатели художественно-музыкальных дисков прибегают к ее использованию не потому, что это "круто", а только из-за чрезвычайно высокой стоимости фонограмм какого-либо музыканта. Поэтому они берут музыки ровно столько, сколько позволяют финансы — скажем, один музыкальный диск, а оставшееся незанятым огромное пространство компьютерного CD заполняют виртуальными музеями и прочими техническими чудесами.

Наши же производители, должно быть, решили, что раз буржуи так делают, значит и нам надо то же самое. Но людям ведь хочется совсем другого: люди хотят получить как можно больше конкретного материала, в доступной форме и хорошо организованного. Мы это прекрасно понимаем и потому всегда были противниками данной "моды".

Н: *И последний вопрос. Какие музыкальные диски выйдут у вас в ближайшее время?*

К: Практически готов диск "Владимир Высоцкий 70-е", который можно ожидать в продаже уже в ноябре этого года. Следующий проект называется "Энциклопедия русского рока". Он сейчас находится в стадии подготовки материалов, каковых на нем будет огромное количество, и выйдет, ориентировочно, в следующем году. Также готовятся к выпуску Чиж и Розенбаум.



Юрий Матвеев

Крематорий

слой пепла толщиной в 15 лет

Интервью с Арменом Григоряном после презентации рок-энциклопедии "Между небом и землей".

Навигатор: *Скажите, Армен, записать компьютерный диск "Крематория" — ваша идея или это было предложение со стороны?*

Армен Григорян: В Библии есть глава, которая называется "Числа". Есть просто число — 15 лет. Я думал, как в наиболее сжатой форме, на одном носителе собрать все, что мы сделали за это время. Если бы можно было выпустить DVD, мы бы, наверное, так и сделали. Просто у нас есть традиция: каждую пятилетку подводить итоги. Мы решили, что на сегодня такой альбом — это наиболее современная и удобная форма подведения итогов.

Н: *Как я понимаю, дело оставалось за малым — найти исполнителей. Тех, кто мог бы буквально по пунктам воплотить ваши идеи в жизнь. Ваш выбор остановился на фирме "Акелла", и это было, видимо, не случайно?*

А.Г.: Да, у нас было много предложений. Но мы остановились на "Акелле". Можно даже сказать, что "Акелла" прошла по конкурсу. Нас устроили условия контракта, который они предложили.

Н: *Вы контролировали работу над вашим альбомом?*

А.Г.: Да, конечно. И очень долго. Целый год. Может быть, художники могут обижаться на нас, ведь мы буквально заставляли их делать то, что нравилось нам. Вплоть до мельчайших деталей.

Н: *Теперь, когда "Крематорий" открыл новую для себя виртуальную реальность, любопытно было бы узнать, играете ли вы в компьютерные игры?*

А.Г.: Я не большой любитель компьютерных игр, хотя у нас на студии стоит компьютер. На нем есть одна игра, где нужно раздеть девушку. Но я никак не могу раздеть ее до конца. Обидно... В общем, для меня игры не более чем развлечение.

Н: *Так, может, стоит подойти к играм с другой стороны? Например, вы никогда не думали о том, чтобы написать музыку к какой-нибудь игре?*

А.Г.: Как раз такое предложение у меня сейчас есть. Дело в том, что я уже писал музыку для кино и к мультфильмам. Но это совсем иное. Хочется записать для игры "живую" инструментальную музыку. Чтобы это была музыка, сыгранная живыми людьми. Живой саксофон, скрипка, труба. Ведь то, что записывается на компьютерах, получается мертвым, каким-то металлическим. А в музыке должно быть тепло: если его нет, то это уже не музыка.

Н: *На самом деле особых проблем записать живую музыку к игре нет. Но вот какому игровому жанру вы могли бы подарить свою музыку? На что она больше ложится? Может быть, это какая-то кровавая стрелялка или, напротив, квест, путешествие по неизведанным мирам...*

А.Г.: Конечно, путешествие. Сейчас, кстати, мне предлагают морские пиратские игры. Если разобраться, тема путешествий в "Крематории" присутствует постоянно: хочется вырваться "за". Лабиринты, замкнутые пространства — это не наше. Если когда-нибудь будет создана игра по нашему сценарию, она обязательно должна быть неземной. Слоны должны улететь в космос, и все действие будет разворачиваться как минимум в масштабах солнечной системы.

Н: *На презентации вы обмолвились о том, что сейчас подумываете о игре, написанной на материале песен "Крематория". В каком жанре вы планируете писать эту игру?*

А.Г.: Думаю, получится синтез жанров. На мой взгляд, персонажи наших песен очень хорошо вписываются в концепцию подобной игры. У нас есть любители пива, космонавты, сексуальные кошки, розовые слоны... Конкретно сказать, что там будет происходить, пока не могу.

Н: *Судя по всему, идея игры принадлежит вам?*

А.Г.: Как-то брал у меня интервью один компьютерный журналист. Он спросил: "А не хотите ли вы сделать игру?". И это запало куда-то в подкорку. В одну клетку записалось, потом клетки размножились, и я стал уже серьезно над этим думать. Ведь мир "Крематория" очень интересен. Например, когда мы делали обложку для альбома "Между небом и землей", мы поместили туда всех персонажей. Я понял, что получается классный город. Со своими закоулками, домами, квартирами. Следующий шаг — оживить наших героев в игре.

Н: *Насколько реально то, что ваши замыслы воплотятся в жизнь?*

А.Г.: Мы продаем только идею, а что касается технического воплощения... Этот финансовый проект должен быть хорошо просчитан. Может быть, издателем выступит не "Акелла", а кто-то еще, но, думаю, что по кодексу чести мы должны в первую очередь предложить сделать это им.

Н: *И в заключение. О творческих планах мы, наверное, говорить не будем?*

А.Г.: Действительно, какие тут могут быть творческие планы? Будем праздновать 15-летие группы. А пьянка, она, знаете ли, непредсказуема...

Small Soldiers

Константин Подстрешный

Представьте, что будет, если ваши игрушечные солдатики оживут, выкинут пластмассовые ружья, возьмут в руки ножи/сварочные аппараты/гвоздометы и пойдут в атаку с криками: «мы – бойцы, все остальные – игрушки». Я понимаю, что многие в детстве (а некоторые – и до сих пор) только об этом и мечтали. Теперь у нас есть прекрасная возможность увидеть (на экране, правда), как такое могло бы случиться. Добавьте к этому местами туповатый, но веселый американский юмор, множество компьютерных спецэффектов и две роты пластмассовых солдатиков - получите фильм Small Soldiers, не так давно (а именно, с 10 июля сего года) появившийся в кинопрокате. Видимо, Джо Данте - режиссеру картины - мила идея о маленьких существах, почти игрушках, которые придут и начнут убивать больших самодовольных людей, по крайне мере, он уже снимал нечто подобное («Гремлинов» помните?). Правда, «Гремлины» – это был все-таки ужастик, а «Маленькие Солдаты» - комедия, единственные смерти, которые в ней есть - это гибель цветного пластика.

Итак, сюжет: пока российская оборонная промышленность находится в глубоком дауне, производя утюги с урановым напылением вместо комплексов ПВО, милитаристические американцы клепают баллистические ракеты с самообучающимися микрочипами. Вот одну из партий таких микрочипов Пентагон отбраковывает – видите ли, они не стойки по отношению к низкочастотному излучению. Главному конструктору ничего лучшего в голову не пришло (будто ему за пару-тройку месяцев зарплату не заплатили), как сплавить партию суперчипов на сторону. По случайному совпадению, партия таких чипов попадает на игрушечный завод, где создают две серии миниатюрных пластмассовых игрушек: солдат-коммандос и монстров-горгонитов. В них-то данные микросхемы и встраивают, солдатики и монстрики становятся разумными и начинают вести небольшую войну (и на том спасибо, что хоть не ядерную...). Если приблизительно представить, во сколько бы обошлось производство таких игрушек, то каждый солдатик стоил бы чуть дороже голубой мечты юзера (Dual P-II 400/512/18Gb/8Mb AGP/ CD 32x), да еще на 3Dfx 24 Mb денег бы осталось, а продавали их в фильме по цене в $79.

Основное действие картины повествует о том, как одни игрушки (горгониты) сбегают из игрушечного магазина, а другие игрушки (коммандос) хотят их уничтожить. Нечто вроде «Голубой Стрелы» Джанни Родари (интересно, кто-нибудь еще помнит, кто это такой?) в американской интерпретации. Причем, хорошими в фильме выступают именно горгониты, а не помешанные на уничтожении противника коммандосы. Микрочипы, кстати, оказались настолько совершенными, что солдатики прекрасно владеют не только английским сленгом, но и умеют работать с Microsoft Encarta и с газовой горелкой. В качестве орудий уничтожения пластмассы в фильме используются все мыслимые колющие и режущие предметы: от спиц велосипедного колеса до мусорокрошилки в раковине. При этом в стане коммандос работает штатный врач-хирург-реаниматор, с помощью которого легко производятся незначительные операции вроде пришивания рук/ног/головы, а также ведутся аморальные опыты по наделению кукол Барби интеллектом.

Актерский состав фильма не представляет ничего особенного, единственной присутствующей в фильме звездой является Томми



Ли Джонс (агент Кей из Men in Black), который, правда, сам не снимался, зато одолжил свою внешность и голос одной из игрушек: предводителю Коммандос - Чипу Хазарду. Впрочем, отсутствие знаменитостей, зачастую не мешает снять хороший фильм, и Small Soldiers наглядно это доказывает. Все движения солдатиков выполнены не только с помощью технологии Motion Capture, но и старым «дедовским» методом кукольной анимации. Получилось, надо сказать, весьма реалистично. Особенно аниматоры постарались над лицами героев – движения бровей, глаз, губ тщательно отработаны.

Еще во время съемок фильма, компания DreamWorks Interactive (до этого создавшая Neverhood) начала разрабатывать стратегическую игру Small Soldiers: Squad Command, получившую довольно лестные отзывы в нашем журнале (см. Review в Навигаторе №7 (15)`1998). Кстати, первое упоминание об игре Small Soldiers прозвучало именно в России этой весной на выставке Comtek 98.

Алексей Кравчун aka Gomolog

Creatures 2

Настоящий Guide предназначен, в основном, для начинающих освоение веселого и захватывающего мира Creatures 2. Игра достаточно сложна, и проблемы могут возникнуть с самого начала: как вывести первого норна, научить его разговаривать, уберечь от всяческих болезней... все зто и многое другое вы найдете в данном руководстве. Но здесь даны лишь основы, и пусть не обижаются бывалые норноведы, которые, прочитав данное руководство, не найдут в нем для себя ничего нового.

Инкубация

Зайдите в меню Tools, в графу Hatches – перед вами шесть яиц, из которых можно вывести милашек норнов. Три с особями мужского пола (обозначены знаком Марса) и три – женского (знаком Венеры). Возьмите любое понравившееся яйцо (правая кнопка мышки) и поместите в инкубатор. Инкубатор – круглый агрегат рядом с компьютером с открытой передней панелью. Он немного погудит, и на свет появится новорожденный норн.

Учимся говорить

Первым делом нужно научить малыша разговаривать. Делается зто при помощи компьютера, расположенного рядом с инкубатором. Нужно каким-либо способом сконцентрировать на нем внимание норна. Для того чтобы понять, на что в данный момент смотрит ваш подопечный, щелкните на иконку с изображениями глаза – появится маленькое окошко, в котором и будет показан предмет, которым норн заинтересован.

Привлечь внимание норна к компьютеру, как, впрочем, и к любому другому предмету можно двумя способами:

а) при помощи руки можно норна погладить, щелкнув левой кнопкой мыши в области головы малыша, отшлепать – той же кнопкой в нижней трети тела. Или, переключившись на иконку "рука, толкающая шарик", заставить норна двигаться в нужном вам направлении. Погладьте норна – он вскоре заинтересуется рукой и некоторое время будет следовать за ней. Подведите его к компьютеру и щелкните на зкране. Компьютер запищит, и норн, скорее всего, зтим заинтересуется;

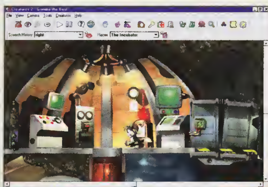
б) подтолкните норна к компьютеру и опять же пощелкайте на зкране – теперь внимание малютки сконцентрировано на изображении.

Процесс обучения: на компьютере есть три кнопки: вправо, влево и повтор. При помощи первых двух можно изменять слова и изображения на мониторе, а третьей производят повторный показ того или иного слова. Чтобы норн научился говорить, нужно чтобы он повторил все слова, которые есть в компьютере. Базисный курс обучения языку закончен.

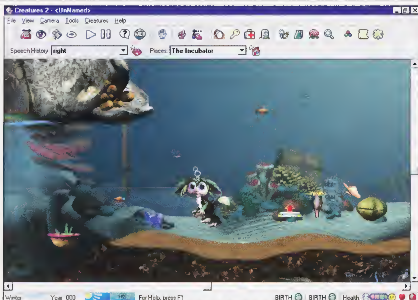
Все сущее на Альбии относится к одной из приведенных ниже категорий (приведены с примерами):

Рука (Hand).
Природа (Nature) - водопады (Waterfalls), волны (Waves), фонари (Torches).
Яйца (Eggs) - норнов (Norn eggs), гренделей (Grendel eggs), зттинов (Ettin eggs).
Раздатчики (Dispensor) - сыродельная машина (Cheese dispenser).
Инструменты (Implements) - производитель семян (Seed launchers).
Двери (Doors).
Подъемники (Pick-ups).
Медикаменты (Medicines) - все виды медикаментов, включая Pill bottles.
П огода (Weather) - дождь (Rain), снег (Snow), тучи (Clouds).
Гнезда (Nests) - муравейники (Ants nests), ульи (Bee hives).
Насекомые (Bugs) - гусеницы (Caterpillars), бабочки (Butterflies), улитки (Snails).
Существа (Critters) - рыбы (Fish), хамелеоны (Chameleons), кролики (Rabbits).
Корнеплоды (Roots) - морковки (Carrots), картофель (Potatoes).
Фрукты (Fruits) - груши (Pear fruit), арника (Arnica berries).
Лифты (Lift) - злеваторы (Elevators).
Mediabox (приспособления) - часы (Clock) и календарь (Calendar).
Инкубатор (Incubator).
Крупные механизмы (Machines) - генная машина (Gene machine).
Кнопки (Buttons) - кнопка вызова лифта (Elevator call button).
Растения (Plants) - помидоры (Tomato plant), орехи (Nut plant).
Пища (Food) - сыр (Cheese), мед (Honey).
Питье (Drink) - водный насос (Water pump), фонтан (Water fountain).
Овощи (Detritus) - грунтовые овощи (Mouldy food).
Игрушки (Toys) - мячики (Balls), машинки (Toy cars), собачки (Toy dogs).
Вредные растения (Bad plant) - кактусы (Cactus), Puff-ball.
Вредные насекомые (Bad bugs) - муравьи (Ants), пчелы (Bees), комары (Gnats).
Вредные существа (Bad critters) - летучие мыши (Bats), крабы (Crabs).
Семена (Seeds) - кактусов (Cactus seeds), троффидов (Troffid seeds) и др.
Цветы (Flowers) - Spyro, груша (Pear plant).
Транспорт (Mover) - подводная лодка (Submarine).
Компьютеры (Computer) - обучающая машина (Learning machine).
Вправо/Влево (Left/Right) - управление гребной лодкой (Rowing boat), лодка (dingy).
Телепортеры (Teleporter).
Прочие магические устройства (Magic devices).

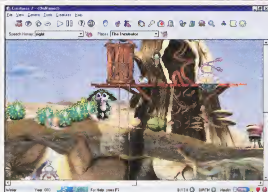
Можно продолжить курс обучения без компьютера. Достаточно обратить внимание норна на тот или иной предмет и произнести его название (просто напечатать на клавиатуре) несколько раз, и норн научится новому слову. Лучше проводить обучение по нарастающей. То есть, сначала научить малыша общим понятиям, а уж потом давать конкретное название предметов. Например, пусть сначала усвоит, что морковь,



■ Генетическая лоборотория - приятно почувствовоть себя новым Мичуриным



■ Подобные прогулки под водой могут плохо закончиться - скорее вытоскивоем молышо



помидоры, мед – это "food", а уж потом научите его различать их, назвав каждый в отдельности. Помните, что ваш подопечный и сам неплохо учится: найдя на Альбии новый для него вид пищи, он автоматически отнесет ее к категории "food" (при условии, что он с зтим понятием знаком).

Примечание: на Альбии существует еще один компьютер (этажом ниже), при помощи которого можно научить норна таким понятиям, как тепло, холод, боль и др. После зтого малыш сам сможет сообщать вам о своем самочувствии.

Воспитание

Не следует забывать, что норн – зто живое существо, и он вовсе не обязан выполнять все ваши требования беспрекословно. Он вполне может оказаться не в настроении делать что-либо. Но когда зто заходит слишком далеко, капризного норна можно и наказать. Когда малыш отказывается выполнять то или иное действие, шлепните его пару раз, и он сделает желаемое. Тот же прием можно использовать, и если ваш подопечный делает что-то не так, шлепок наглядно разъяснит ему, чего делать не стоит. Если между нежелательным действием и наказанием будет слишком большой промежуток времени, норн вряд ли поймет, за что его отшлепали.

Питание

Чтобы норн долго жил и не болел, ему нужно обеспечить правильное питание. Еды на Альбии всегда вдоволь. Норнов можно кормить помидорами, грибами, морковью, орехами, сыром, медом и несколькими видами зкзотических плодов. Кормить можно любым из указанных продуктов, но лучший вариант – давать всего понемногу. Таким образом ваши подопечные получат все необходимые для жизнедеятельности вещества. Чтобы норн поел, его нужно попросить (eat food) или просто обратить его внимание на пищу. Помидоры могут помочь при некоторых заболеваниях, а мед хорошо утоляет голод, вот только кроме глюкозы в нем почти ничего нет, и на нем одном норны долго не протянут. Мед можно собрать, если поставить пустой горшочек под пчелиный улей. Не забывайте, что помимо еды норны должны еще и пить. Основные источники воды на Альбии – водяные насосы и фонтаны. Чтобы норн попил, необходимо включить насос, когда он будет поблизости. А вскоре норны и сами научатся пользоваться поилками.

Контроль за состоянием

Необходимо постоянно следить за самочувствием вашего подопечного. Краткая информация о состоянии здоровья норна выводится в нижнем правом углу зкрана, но ее крайне недостаточно. Для получения исчерпывающей картины заходите в меню Tools, опцию Health Kit. Пробежимся вкратце по всем опциям меню здоровья:

Fitness: показывает состояние внутренних органов норна и его пульс;

Brain: демонстрирует все отделы мозга существа, выделяя подсветкой активные в данный момент участки. Изучив данную опцию, можно понять, думает сейчас норн, мечтает или пристально во что-то всматривается.

Drives: индикаторы самочувствия норна. Сверху вниз: боль, голод, усталость, сонливость, скука.

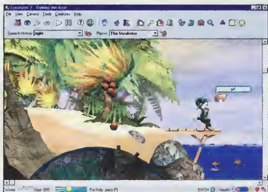
Doctor: полочки с различными лекарствами, которыми можно лечить норна. При выборе любого, вам разъяснят, для чего оно используется. Некоторые лекарства, такие как орехи, помидоры, можно собирать самому.

Болезни

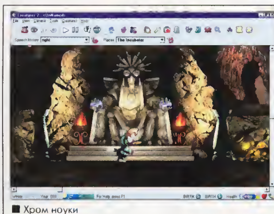
Как и любое живое существо норны иногда болеют. И причины тому могут быть самые различные: недоедание, однообразное питание, холод и даже чрезмерная скука (болезни на фоне депрессии). Отдельно следует упомянуть заразные заболевания, которые могут передаваться от норна к норну, а сами норны могут получить их от гренделей.

На Альбии, кроме норнов есть и другие формы жизни, зто вы заметили в самом начале игры. Но наиболее вредны для ваших подопечных грендели. Гнусные зеленые твари, от которых ничего, кроме беды не жди. Они периодически вылупляются в самых неподходящих для зтого местах и не только пугают милашек норнов, но и вполне способны заразить их инфекционными заболеваниями. Избежать появления гренделей нельзя, поэтому старайтесь не допускать их контакта с норнами.

Примечание: при прогулках по Альбии следите, чтобы ваш норн не свалился в воду, иначе через несколько секунд малыш потеряет сознание, и над его головой закружатся несколько звездочек. Если же подобный казус произошел, немедленно вытаскивайте тонущего и вводите дефибриллянт. Только не переборщите – 25% должно вполне хватить



■ На пляже можно не только зогороть, но и собирать вкусные кокосы


■ Хром ноуки

(дефибриллянт может здорово "подсадить" печень и почки, и вылечить норна будет очень сложно).

То, что доктор прописал

Если ваш подопечный заболел, и вы предполагаете, что заболевание заразно, то для начала его необходимо изолировать, чтобы он, чего доброго, не заразил остальных. Поместите его в какую-нибудь комнату, куда не часто захаживают его собратья. Следующий этап – диетическое питание. Старайтесь давать больному норну только сыр, морковь и мед. Эта пища способствует скорейшему выздоровлению. Если же диета не помогает, придется использовать лечебные средства из опции Health Kit. Только сначала прочитайте, для чего данный препарат служит, а уж потом давайте его больному (придется долго уговаривать норна принять лекарство). Чтобы более полно разобраться в самочувствии больного в меню Tools существует опции Science Kit и Neurosciense Kit.

Science Kit

В самом начале игры эта опция недоступна. Открыть ее можно отыскав на территории Альбии соответствующий артефакт (кружок с колбочкой в центре), взять его может лишь норн мужского пола. С появлением Science Kit вам станут доступны очень важные опции. Рассмотрим их по порядку:

Physical: физиологические характеристики всех органов норна. Особое внимание следует уделить столбцу Life force (жизненная сила). Если зеленая полоса занимает меньше половины отведенного для нее объема – ваш норн болен. Здесь же отображается пульс и температура (нормальная температура – 32оС, пульс – 1 удар в 2 сек.).

DNA: для проведения генетических исследований необходимо отыскать различные Sciense Kit Items на территории Альбии. Пока же данная опция недоступна.

Biochem: Здесь в графическом виде изображены такие показатели здоровья норна, как содержание различных веществ в организме норна, иммунный и гормональный статус, ощущение тепла и холода и многое другое.

Syringe: очень важная опция. Здесь расположены различные препараты, которые можно вводить норну в виде инъекции. Состав каждого препарата отображается в нижнем окне. Вводить лекарство нужно осторожно, с учетом заболевания норна. То есть, если больной страдает чрезмерной сонливостью, не стоит колоть ему снотворное. При использовании препарата важно соблюдать дозировку, которая выясняется опытным путем: передозировка легко может привести к смерти.

Примечание: очень удобным препаратом является Liquid food (жидкая еда). Его можно использовать при отказе пациента от пищи, которым сопровождает большинство заболеваний.

В целом же хочется отметить, что большинства неприятностей со здоровьем можно избежать, если уделять норнам должное внимание.

Neurosciense Kit

В самом начале игры эта опция, равно как и Science Kit, недоступна. Чтобы получить возможность ее использовать, необходимо отыскать на Альбии Neuroscience Kit Artifact (кружочек с изображением мозга). Взять его может только норн-самец.

Activity: на дисплее отображена активность нейронов головного мозга норна: дендритов первого и второго типа и нейронной сети (Grid). Тут же можно изменить активность так называемых "пламенных" нейронов (Fire Neurons);

Layout: представлены все зоны коры мозга с показанием активности дендритов в каждой из них (отдельно для дендритов первого и второго типа). В нижней табличке представлена информация о количестве нейронов и их отростков (дендритов) в каждой зоне (это служит показателем активности зоны);

Decisions: приведены графики тех или иных желаний норна на данный момент. Чем больше зеленая полоса напротив соответствующей характеристики, тем выше желание норна совершить указанное действие.

Размножение

Теперь коснемся пикантного вопроса – размножения норнов. Для воспроизведения необходимо минимум две особи разного пола: самец и самка. Процесс спаривания возможен только после достижения норнами половой зрелости (приблизительно 1 час 30 минут реального времени). В связи с этим рассмотрим еще один пункт меню – Breeders Kit.

Breeders Kit

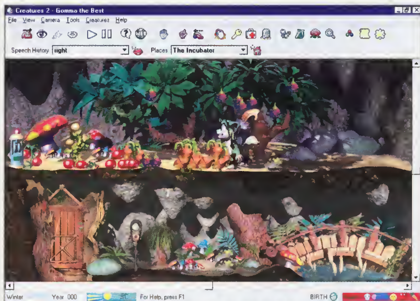
У этой опции всего два подпункта.

Reproductive: здесь можно узнать возраст норна и его принадлежность к той или иной возрастной группе. Всего таких групп пять: новорожденный – до 20 минут; малыш: 20-50 минут; подросток: 50-80 минут; взрослый: 80-600 минут. Дальше норн становится старым и не способным к размножению.

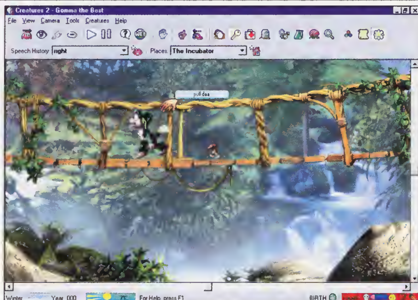
Здесь же расположен график, наглядно демонстрирующий содержание половых гормонов в крови и половое влечение (Sex Drive) норна.

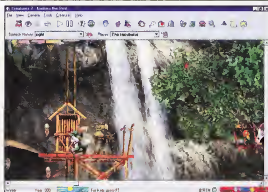
Примечание: уровень женского полового гормона (эстрогена) циклически изменяется. Зачатие возможно только тогда, когда его содержание минимально (для половозрелой особи).

Aphrodisiacs: здесь на полочке располагаются различные вещества, усиливающие влечение норнов друг



■ Огород - круглый год. Проблемы с пищей для норнов больше не будет





к другу (помидоры, экзотические фрукты). Чтобы норн их съел, его придется долго упрашивать, привлекая его внимание к препарату. Да и положительный результат вовсе не гарантирован.

Определить, беременна самочка или нет можно в опции Health Kit (Fitness), где изображаются внутренние органы норна. Если норночка ждет пополнения, то вы увидите яйцо внутри ее тела, которое по мере созревания будет увеличиваться в размерах. Отложенное яйцо лучше поместить в инкубатор, хотя при достаточно высокой температуре окружающей среды этого можно и не делать – малыш сам вылупится на свет. Если же вы не хотите обременять себя уходом за еще одним норном, то лучше поместите яйцо в помещение с низкой температурой (там оно пролежит сколь угодно долго).

Окружающая среда

Окружающее норнов пространство претерпевает постоянные изменения. В частности, на Альбии происходят постоянные колебания температуры и давления. Обо всем этом можно узнать из опции Ecology Kit (меню Tools).

Ecology Kit

Map: здесь можно получить информацию о температуре, радиации, освещенности, давлении, о количестве органических и неорганических веществ в том или ином уголке Альбии.

Location: по сути представляет собой карту исследованных территорий. Через меню Monitor можно отыскать на карте интересующие вас предметы или существа. Помните, что переместиться на участок, который норны еще не обследовали, вы не можете.

Примечание: старайтесь не пускать норна в участки с чрезмерно высокой или наоборот низкой температурой и радиационно-опасные районы – все это может неблагоприятно отразиться на здоровье зверька. По количеству же органики можно судить о количестве пищи на разной территории.

Времена года

На Альбии происходит смена времен года. Каждому сезону присущи характерные для него черты: зимой – холодно и иногда идет снег, летом – жарко, весной и осенью – дождливо, и так далее. Поэтому зимой, например, не стоит выпускать норнов, особенно малышей, гулять на улицу: простудятся и заболеют. Летом зверьки легко могут получить солнечный удар, поэтому следует постоянно следить за температурой в меню Ecology Kit и не пускать своих подопечных в "термически" опасные районы. Весной Альбия расцветает, а ближе к осени начинают созревать различные плоды и семена. Для норнов наступает время "нагулять жирок". Хорошо питавшиеся осенью зверьки, легче переживают зиму.

Путешествуем по Альбии

Норны существа любопытные и, путешествуя по Альбии, сами способны исследовать большую часть ее территории. Как подспорье пешим походам существует несколько более эффективных способов перемещения:

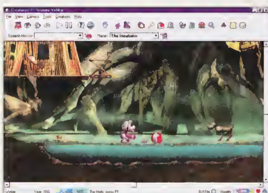
Телепорты: разделены на точки отправления и приема. Точки отправления выглядят, как двойные спаренные рычаги. Если дернуть за них в момент, когда норн будет проходить мимо, то последний перенесется в одну из точек приема (для нескольких телепортов может быть общая точка приема). Способ очень удобен для перемещения на большие расстояния, а в некоторые локации иначе как телепортом и вовсе не попасть.

Площадки-пружины: если нажать на нее в момент, когда норн проходит мимо, последнего довольно далеко забросит. Выуживать упавших в воду зверюшек удобнее рукой, а вот перемещаться между этажами сподручнее при помощи лифтов или пружин. Помните, что норн может сильно удариться при падении, поэтому пореже пользуйтесь площадками-пружинами, подбрасывающих малышей слишком высоко.

Лифты: дождитесь, когда норн будет проходить мимо, и активируйте кнопку на другом этаже. Кстати, норны способны самостоятельно пользоваться лифтами, и учить их этому не надо.

Примечание: на Альбии существует и несколько уникальных устройств для передвижения. К ним, в частности, относится лодка, подлодка и маленький поезд. Последние позволяют перемещаться между строго определенными локациями, и использовать их в других местах нельзя.

К сожалению, норнов нельзя переносить рукой. И порой приходится потратить немало времени, чтобы довести норна до нужного места. Тем не менее, существует более эффективный способ. Заставьте норна прыгнуть в воду (они порой сами с радостью это делают). Теперь его можно взять рукой и перенести в любое, ранее обследованное место. Вот и все.



■ Милошко эттин и его четвероногий друг

Информацию о вашем подопечном можно получить еще из одного Kit-а.

Observation Kit

Details: содержит краткую информацию по всем вашим подопечным (возраст, состояние, готовность к размножению).

Alarms: позволяет установить режим тревоги на различные случаи жизни: голод, холод, недостаток тех или иных веществ и многое другое. Предупреждение выдается в виде звукового сигнала и миганием иконок в нижнем правом углу экрана.

Жизнь на Альбии

Все животные на Альбии делятся на разумных и неразумных.

Неразумные формы жизни: муравьи (ants), летучие мыши (bats), пчелы (bees), улитки (snails), медузы (jellyfishs), морские рыбы (zander fishes), золотые рыбки (gold fishes), морские анемоны (anemones).

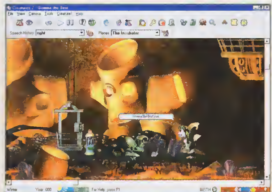
Примечание: если большинство из существ, перечисленных выше, практически бесполезны, то Zander fish является излюбленным лакомством для норнов. Чтобы порадовать подопечных подобным деликатесом, рыбешку нужно предварительно отловить при помощи удочки. Пчелы и муравьи могут сильно покусать норнов - не подпускайте малышей к ульям и муравейникам

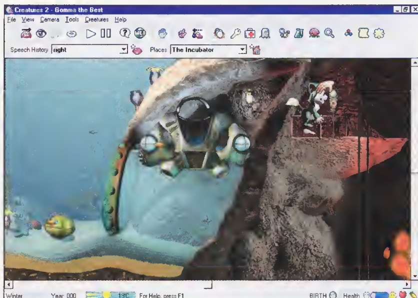
Разумные формы жизни (Creatures)

Норны (the Norns) – ваши подопечные;

Грендели (the Grendels) - эта порода была выведена некогда могущественной расой Shee. Опыт оказался неудачным: грендели существа довольно мерзкие, как по натуре, так и внешне, являются переносчиками большого числа заболеваний, да и просто пугают маленьких норнов. Но после того, как вы обнаружите Grendel and Ettin Selector, их можно будет подружить (см. главу “Новые существа”).

Эттины (the Ettins) – милые зверюшки. В отличие от гренделей не представляют для норнов никакой опасности. Также выведены расой





■ Под водой лучше путешествовоть в ботискофе

Shee (в качестве рабочей силы). Их присутствие повышает настроение ваших подопечных, так что, если норн заскучал, то хорошая порция общения с эттином выведет его из хандры.

Растения, дающие плоды (Plants)

Spinnomosa - растет круглый год, цветет по ночам, плоды не съедобны;

Spikeocausius - предпочитает теплый климат и хорошую вентиляцию; цветет весной, плоды не съедобны;

Pear plant - хорошо растет в условиях субтропического климата. Зимой отмирает, оставляя в земле лишь корневище. С наступлением теплых деньков вновь начинает бурно расти и плодоносить, плоды используются в медицине;

Gelsemium - один из видов грибов. Растет в самых различных участках круглый год (предпочитает темные и старые места). Плоды Gelsemium можно использовать в медицине;

Troffid plant - неплохое подспорье в питании норнов;

Carrot - морковь. Диетическая пища для норнов. Желательно давать ее больным зверькам;

Potato - картофель. Пища повышает настроение норнов и стимулирует их активность.

Помимо упомянутых разновидностей, существуют и другие представители флоры, которые нельзя выращивать самому. Многие из них дают ценные плоды, которые можно использовать как пищу для норнов.

Примечание: Заниматься огородничеством всячески рекомендуется: при обилии “подножного” корма ваши норны не будут страдать от голода, и их рацион будет более сбалансирован.

Гибель норнов

В каких бы хороших условиях не существовал ваш норн, но рано или поздно наступает трагический момент расставания. Для фиксации печальных фактов в программе предусмотрена отдельная опция - Graveyard, в которой имеется два подпункта:

Graveyard - здесь показано общее количество смертей;

New Deaths - более подробная информация о последних смертях. Указаны дата рождения и гибели. При нажатии на кнопку Register death информация переходит в Graveyard в урезанном варианте.

Фотография на память

В меню Owner's Kit есть опция Photo. Здесь можно нащелкать несколько карточек ваших любимцев, а также сохранить их в отдельном файле (опция Export).

Новые существа

В игре есть возможность выращивать не только норнов, но и гренделей с эттинами. Для этого нужно отыскать храм науки (помещение с огромной статуей ученого) и взять в соседней комнате Grendel and Ettin Selector. После этого и эттинам и гренделям можно будет дать имена и приступить к их обучению. Теперь грендели не так опасны для норнов, а разносимые ими инфекции можно искоренить хорошими условиями содержания.

Заключение

В следующем номере журнала мы вернемся к этой игре - остались нерассмотренными весьма любопытные генетические опыты и исследования.

Гуру Брамин

Grim Fandango

Юрию Ярославовичу Зысину, с которым мы во время прохождения этой игры подцепили испанский акцент в английской речи, посвящается.

Позвольте представить: Manny Calavera, туристический агент; только что продал «билет на трость» товарищу Celso Flores'у и находится в наирасстроеннейших чувствах - это разве комиссионные! «Заказ на богача! На мертвого святого богача» - вот что нужно сейчас Manny. Впрочем, вакуумная почта как раз собирается чем-то порадовать...

Большие обломы...

Прочтите письмо – где-то там, в Стране живых, случилось массовое отравление, и возможности раздавать персональные заказы нет. First come - first serve, так что дуйте-ка вы в гараж (левый лифт) – не забудьте только взять со стола игральные карты. Впрочем, особого смысла в походе в гараж нет: Domino Hurley, мерзавец, отослал вашего шофера домой, а Glottis, местный элементаль и по совместительству – автотехник, никак не может быть вам шофером.

«Я... я... я... я слишком большой!» Бедняга! Впрочем, вы его можете легко утешить – скажите только: «Это машины маленькие – а ты в порядке!» – и Glottis уже готов за вами в огонь и в воду... после получения соответствующего приказа. Нельзя ему ничего менять без директив босса, Don'a Copala'a.

Что ж, попробуем устроить. Спуститесь в холл и выйдите на улицу. В тупике сразу за зданием DOD, в самом дальнем углу, висит веревка из галстуков; забуритесь по ней на крышу. Видите, как хорошо: офис Domino, правда, закрыт, а вот к Big Boss'у вполне можно забраться. Промахи боссов – наше счастье: mr. Copal настроил автоответчик так, чтобы создавать иллюзию своего присутствия в офисе, а мы возьмем и включим тот ответ, которые призывает секретаршу Eva подписывать все не глядя. Все, можете уходить: больше в офисе ничего сделать нельзя.

Бумажку, которую нужно подписать, Glottis нам уже дал – возвращайтесь к секретарше и предъявите ей сей документ. О-па! Какие, однако же, полномочия даются простым труженикам печатной машинки! В гараж!

Как же медленно! Ой, как же медленно! Domino, наверное... впрочем, не наверное, а вот он, возвращается со своей «добычей». Ничего-ничего, помяните мое слово – вы еще возблагодарите судьбу за такого шофера. А пока что – один взмах косы, и сия малоприятная душа, корчащаяся на полу, - свободна!

Дисциплине - бой!

М-да... Ни способ передвижения не назовешь комфортным, ни комиссионные – внушительными. Опять ерунда, а не клиент; а босс... В общем, слышали? Хватит ждать милостей от природы: либо вы сами выходите на клиента, либо ближайшее подведение итогов работы DOD станет для вас последним.

Желающие могут посмотреть на Domino Hurley – так, для отслеживания сюжета. Максимум, что удастся, – это дернуть вискаря на халяву, воспользовавшись «любезностью» Domino, а больше в этом офисе в присутствии хозяина делать нечего. Спуститесь-ка лучше в холл и побеседуйте с элементалем. Он, конечно, не так симпатичен, как Glottis, но и нам с ним общаться недолго. Холл выполнен в виде буквы «Т», у которой на краях перекладины находится по подсобному помещению – ими-то и заведует этот элементаль. В одном помещении – почтовый сервер; в другом – упаковочная; если смешать жидкости из двух кранов, получится твердая вонючая пена – именно в такой Bruno и отправился в очередной «последний путь».





Выйдите на улицу и поговорите с клоуном. Мрачная личность; впрочем, после уговариваний и подначиваний он согласится подарить вам кошку, собаку динго, мертвого червя или великого американского поэта Роберта Фроста (на редкость скучный автор, но выбирать не приходится) – все из воздушных шариков. Развлечения ради можете полюбоваться всеми вариантами, но сейчас вам нужны мертвые черви. Две штуки.

С этими «мертвыми червями» (они же спущенные воздушные шарики) идите в «упаковочную» и наполните один из одного крана, другой – из другого и выкиньте оба в свой же почтовый ящик (в кабинете Manny). Давление воздуха отсутствует; сервер в дауне; тех. службы подняты по тревоге. Пойдем, что ли, полюбуемся – только по дороге воспользуемся любезностью Eva'ы и пробьем ее дыроколом одну из игральных карт (см. ранее).

Ничего не подозревающие о нашей подлости тех. службы в лице элементаля роются в сервере, про-

клиная неведомых злоумышленников. Поболтайте со службами о том, о сем, только предварительно поменяйте положение задвижки; потом возьмите огнетушитель (он висит у двери) и попробуйте помочь товарищу. Он вас, правда, только отругает, а вот небрежно хлопнуть дверью ему не удастся – задвижка помешает. В крайнем случае, переждите в коридоре – и дорога в святая святых, к почтовому серверу, открыта.

Всякий, кто проходит игру не только по солюшену, может узнать эту красную трубу – по ней сообщения доставляются фавориту, г-ну Hurley, чтоб его!.. Вот бы... только уж очень быстро они проскакивают. А карта на что? Перегородите ею путь – и в ваших руках информация о Mercedes Colomar, на редкость благочестивой даме, которая уже вполне готова к... В гараж!

Viva la Revolucion!

Как это трогательно – вы Manny, она Meche; только вот почему-то билета ей вообще никакого не положено. Что-то явно не так – ведь никаких серьезных грехов за девушкой не числится, да и с несерьезными – напряги. Пойдем, что ли, разберемся.

Ой, босс! Что ж ты так орешь-то? «To the office! Now!"

Влипли. Meche ушла пешком, а ей-то как раз был положен билет на Number 9. Да и административные проступки у нас накопились; в общем, уволили – это пол-дела: могут нас и sprout, как подсказывает таинственный незнакомец из-за двери нашей импровизированной тюрьмы. Кстати, тюрьму-то вы узнали? Это подсобка Glottis'а, который тоже куда-то делся. Ох, не к добру это все!

Впрочем, одна зацепка есть – таинственный незнакомец. Он говорит, что нужно только внятно уверить окружающий мир в своей верности DOD, и тебя отпустят. Провоцирует, гад: а дай-ка мы скажем, что DOD «ведет нечестную игру» и что мы его... вот только на волю выберемся... И все. И стоим на этой позиции до конца. И... «велкам, амиго!», говорит нам таинственный незнакомец и ведет в штаб-квартиру L.S.A. – Lost Soul Alliance.



Ну, Manny? Почему, собственно, ни один твой клиент не получал тех билетов, которых заслуживал? Да потому что эти же билеты можно за очень хорошие деньги перепродать разнообразным мерзавцам, а договориться с Don'ом и Domino и изменять базу данных по своему усмотрению (а также дурить голову тем самым «святым» клиентам) – что плюнуть! L.S.A., состоящий на сегодняшний день из двух членов – полковника Salvador'a Limones'a и... Eva?! Вот это да! Секретарша Don'a Copal'a – в заговоре против него же?! Ну, значит жизнь такая, да плюс обаяние полковника... В общем, цель L.S.A., состоящего из вышеупомянутых двух членов, - мировая революция и восстановление справедливости. Для этого организации от нас нужны две вещи: голубиные яйца и наши зубы. Ни много, ни мало. А за это организация даст нам возможность смыться из города по подземному туннелю и найти Meche – нам-то на революцию наплевать. Нам перед начальство обелиться надо. Такие вот условия. «Соглашайтесь, граф!»

Начнем с «пернатых» – будущей голубиной почты. Для начала навестите клоуна и возьмите у него любой шарик, отличный от «мертвого червя» – нам надувать нечем, легких у нас нет, а клоунских фокусов мы не знаем. Там же, кстати, - около палатки клоуна – позаимствуйте и батон белого хлеба. Теперь поднимайтесь на крышу (помните, где веревка?)... впрочем, это еще не крыша. До крыши еще надо добраться – рядом с «основной» веревкой привязан еще кусочек, по которому можно перебраться через пролом; вот только на той стороне зацепить бы его чем нибудь...

А у Domino окна открыты! А в офисе у Domino кроме компьютера, к которому вы пароль так и не угадаете, и виски, который вам тоже не нужен, есть еще ящик стола – предмет нашей с вами (в смысле, Manny'ной зависти! А в ящике – светящийся коралл; а вот ежели его привязать к этой самой веревке... Только прежде чем уходить, ударьте пару раз (а именно – три) по груше: глядишь, чего полезное на пол свалится.

Значит, так: произведение искусства привязано, веревка закинута, аркад здесь не водится, поэтому по веревке Manny пролезет сам, а на крыше нас ждут голуби. Яйца их – в трубе, только тусовка там такая, что и нас при желании унести может. Manny... человек (?) осторожный, и на рожон не лезет; Manny замечает, что голуби обгадили... ну, облюбовали трубу, торчащую из крыши, - питаться они там любят. Manny кладет в трубу шарик и засыпает его хлебными крошками (хлебные крошки получаются из хлеба путем крошения); и голуби, испуганные неожиданным звуком (поясняю: шарик лопнул), играют в игру «Унесенные ветром». Хватаем яйца и идем служить делу революции.

А с зубами еще проще: упавшую в кабинете у Domino форму для зубов наполняем дрянью, которую выдает автомат у Glottis'а в подсобке (нас там запирали), используем это дело «ни на что» (то есть берем в руку и жмем use, ни на что конкретное не глядя) и отдаем свой слепок Eva'е. Уж послужили делу революции, так послужили; а то ли еще будет!..

Дикая природа

Все туннели когда-нибудь кончаются, все Salvador'ы - обещают писать письма; мы в лесу одни. Ровно до следующего экрана. Там нас ждет рыдающий Glottis, который так увлекся образностью и иллюстративностью, что, говоря «они вырвали мне сердце и выбросили его на помойку», это самое и сделал. Только не на помойку - к паукам; и они его вот-вот...

Перерубить паутину нехитро - один взмах косой; но ее тут же починят. Возьмите с земли кость и приклейте к паутине, а вот потом уже рубите. Хорошо полетело! Подберите сердце и отдайте его Glottis'у. Все, блажь прошла, быть «живым» (ну, по тамошним меркам) и безработным все же веселее, чем «мертвым». По машинам!

Обратите внимание: для начала машина врезалась в указатель, и его теперь можно переносить с места на место; впрочем, до поры до времени этого можно не делать. Начните свое путешествие с поездки направо, туда, где происходит «обработка деревьев». Glottis предлагает нарушить баланс установки и свалить ее, получив таким образом необходимые детали для модернизации Bone Wagon; мысль неплохая, но ее надо несколько доработать. Выключите установку, дайте Glottis'у залезть и сразу же делайте очередной нехороший поступок - включайте. Все, Glottis при деле; Manny берет тележку и начинает синхронизировать работу четырех «щупалец» на установке так, чтобы сначала дергали два правых, а потом два левых. Провода на земле соответствуют каждый своему «щупальцу»; если тележку поставить на провод, то щупальце останавливается. Немного прилежания... и Glottis издает победный клич, а Bone Wagon теперь может ехать куда угодно - в частности, наверх от того места, где лежал Glottis, через ухабы и колдобины.

Приехав к стене, оставьте там Glottis'а и возвращайтесь обратно, к указателю. Выдерните его из земли и несите налево, туда, где многомного входов/выходов. Как вы заметили, направление, в котором указывает стрелка, зависит от места, в котором вы воткнули шест. И Маппу поворачивается в том же направлении. Как так может быть? Несложно: либо стрелка указывает не в одно и то же место, либо зто место очень близко. Вы ходите вокруг него, и, соответственно, направление меняется («Таллинн далеко - Близко - А теперь? - Теперь далеко»). В общем, найдите то место на карте, на которое указывает стрелка, и воткните шест там. И бегом в подземный ход!

Ключик возьмите, пригодится; пройдите чуть дальше - и окажетесь у той самой стены, где оставили Glottis'а. Только выход за стеной перегораживают Demon beavers, которые из костей таких, как вы, уже дамбу соорудили. Ничего, мы умные, смелые, ловкие, умелые, опять же, - мы и их обдурим!

От бобров есть ход налево; захватите на дамбе несколько костей и идите туда. Киньте кость в смолу - и бобер, хищное животное, хищно за ней прыгнет; а вы его из огнетушителя! Прямо на лету! Три штуки - и все, проход открыт. Rubacava ждет!

На новом месте

Понравилось? В общем, теперь главный - Domino; а вот то, что случилось с Copal'ом, и называется sprouted. (Впрочем, так им, боссам, и надо).

А у нас продолжаются приключения. Знакомство с городом происходит замечательным образом - стоит вам зайти в туман, как вас уже вылавливают из моря. Спаситель беседует с Glottis'ом, и вы вполне можете присоединиться к беседе. Выясните, что у капитана Velasco отличная память на лица, спросите, что у него под повязкой (так, просто, чтобы шутки послушать), вообще поговорите - там водятся симпатичные диалоги, и поднимайтесь вверх по лестнице, к кафе. Старый знакомый, Mr. Flores! Во-первых, он скажет вам, что Mercedes через город не проезжала; во-вторых, сообщит, что сам он застрял в Rubacava'е в ожидании жены - вот, дескать, она, на фотографии. У кого тут отличная память на лица? У Velasco! Покажите ему фотографию, и он вас уверит в том, что дама сия давно покинула город, да еще и не одна; выбейте из него документальное подтверждение - журнал, и идите к Celso. Жалко, конечно, огорчать Celso - но зато ка-ка-я-у-нас-те-перь-ра-бо-та! Ай, Маппу! Ай, молодец! Издалека видать!

Под покровом ночи

Итак, Маппу теперь - владелец казино, а мы оказываемся на немаленьких таких размеров карте. То есть просто монстр. Давайте разберемся... впрочем, сначала придется выйти на улицу и увидеть... как Mercedes уводит на корабль... Domino! Быстрее туда, чтобы получить бутылкой по голове от той же Mercedes и свалиться в море. Да, Velasco прав: добрая старая традиция - мы с друзьями каждый год, в День Мертвых... Впрочем, с традициями пора завязывать: единственный корабль, которых ходит туда же, что и увезшая Mercedes Lambada, отправляется в путь сегодня ночью, и на него никого не берут. Такие задачки в квестах встречаются нечасто - сейчас сами увидите.

Итак, задачи: сделать так, чтобы некий Naranja не вернулся на корабль; найти себе удостоверение члена профсоюза «работников моря»; найти Glottis'у инструменты - и место на корабле обеспечено (да, все зто обсуждается с Velasco). Карта: одна из дорог, выходящих из центра площади, ведет к Velasco, другая - к клубу Blue Cascet и к лифту, третья - к нему же, а также - к безработным пчелам и маяку; четвертая разветвляется - по рельсам можно дойти до татуировщика, а опустив мост - попасть в главный клуб города, где проводятся кошачьи бега, и далее, по лестнице, через морг и полицейский участок, ко второму лифту (прямая связь с первым - чтобы ходить было удобнее) и нашему казино. Внутреннее устройство клуба: на первом зтаже - памятник кошке и помещение с «кошачьим туалетом», выше по лестнице - два окошка выдачи (подчеркиваю: ДВА) и проход в ложу; еще выше - дорога к таможне (лестница наверх - таможня пропускает на дирижабль). Детали - по ходу.

Товарищи! Отдельным абзацем! Попадите на корабль сами - оно того стоит. Плюньте на зтот солюшен в зтой части! Будьте морально выдержанными, и вам воздастся! Сами же себя потом... Для морально невыдержанных продолжаю.

Начнем с удостоверения - самая нехитрая задача. Возьмите у сидящего в зале казино (нижний зтаж) Chowchilla Charley пропуск в High Rollers Lounge (далее - ложа), и чем ходить туда самому, покажите зто Glottis'у (да, только сначала поговорите с ним - он такую песню поет! И в белом фраке все же хорош!) Опа! Раздался топот, и Glottis'а след простыл. Он там, в клубе, сдался на милость азарту: «Доктора», - говорит, - «запретили. НО СЮДА-ТО



ОНИ НЕ МОГУ ПОПАСТЬ!» V.I.P.-карточки докторам недоступны. В общем, пока Glottis орет и пьянствует, мы тихонько заходим на кухню (предварительно возьмите консервный нож в помещении с кошачьим «туалетом»), дожидаемся, пока официант зайдет в шкафчик, аккуратно закрываем двери и кладем сверху косу. Приехали. Тяжелая штука - клаустрофобия.

Glottis устал ждать очередной порции, пришел и выпил на фиг всю бочку. Нож есть? Вскрываем бочку, берем со стола пипетку и залезаем внутрь. Glottis вновь навещает кухню, не найдя алкоголя, выпускает официанта, и тот отдает приказ унести пустую бочку в подвал.

Chowchilla Charley зачем нам пропуск давал? Чтобы мы ему деньги его вернули. А деньги где? В сейфе в подвале. Только мы в подвале, а там ни денег, ни сейфа, ни чего бы то ни было еще, кроме «декоративных» бочек и «кара». Ну, кар так кар.

Заезжаем прямо на зтом чуде техники в лифт, подгоняем его так, чтобы оно «лицом» смотрело на дверь и стояло чуть справа от центра, и жмем на кнопку (лифта). Тут же садимся обратно и даем газу; посередь дороги «кар» подъемником подлезает под решетку лифта, и мы застреваем около «секретного» зтажа. На чуде техники есть рычаг - один поворот, и дверь принудительно открыта.

Берем чемодан, открываем, видим, что там очень много денег, догадываемся, что не совсем Чарлин зто чемодан, но Charley под угрозой пистолета чемодан отбирает. Правда, дает карточку. Треть дела сделана.

Теперь будем обеспечивать непосредственно место на корабле. Товарищ Naranja занят у татуировщика, где мучается от боли и время от времени прикладывается к бутылке - что, впрочем, не особо ему помогает. Скелет, крутящий черепом от боли, - зто забавно. Отметим, что боль можно усилить, открыв холодильник и выдвинув ящик (два раз Use).

Направьте стопы Маппу в Blue Casket - только сначала зайдите в свое казино и захватите письма от



Salvador'a Limones'a, лежащие на столе - пригодятся; да, у самого входа в зал казино стоит бутылка с особо ценным ликером - золотые хлопья в нем содержатся; ее, пожалуй, тоже позаимствуйте. А теперь - в клуб. Из посетителей Blue Casket с вами особо никто разговаривать не захочет, разве что группа «революционеров» за столиком в углу поругает за «буржуазность». Зато чуть дальше нас ждет встреча с очаровательной Lola'ой - фотографом - и чуть менее очаровательной Olivia'ей, любовницей Maximino, владельца бегов, а по совместительству - любовницей его адвоката, Nick'a Verrago. Да, клуб ей тоже принадлежит. Сия девушка не пригодится нам никак, если не считать ее присутствия на фотографии, сделанной Lola'ой только что - страстный такой поцелуй. Впрочем, можете послушать концептуальные стихи Olivia'и, а то и поупражняться в поэтическом искусстве.

Впрочем, и это тут не главное. Главное - кухня, где официант что-то добавляет в напитки, а мы немножко этого чего-то набираем в пипетку (а мы-то думали - зачем нам она?) С этим чем-то, называемым dirty hookah water (эффект действия можете наблюдать на посетителе в казино, как только выйдете с кухни - один глоток, и «человек» в отрубе), мы идем к татуировщику и выключаем бравого моряка - отвлекаем внимание на холодильник и капаем из пипетки в то, что Naranja пьет. Только времени не теряйте - а то будете потом ругать за неправильный солюшен: они же не вечно на холодильник смотреть будут.

Все, Naranja спит, но Toto (татуировщик) клянется Velasco, что к утру «парень будет в норме». Что ж, пока он там клянется, мы обыщем «мускулистое» моряцкое тело. Идентификационный браслет. И зачем он нам? Как зачем - вы еще не были в морге?

Там же два неопознанных тела! Пусть только хранитель, Membrillo, отвернется - и мы подбросим этот браслет... Однако так он будет искать до второго пришествия. Надо помочь. К Carla'e!

Carla - это таможенница (наверх из клуба и в башню). Что-то у них с Manny было; или Carla бы не прочь... в любом случае, на любую попытку заговорить о металлоискателях она реагирует как на личное оскорбление. Ну и Бог с ней: попытка пройти через ворота ведет к тому, что вас начинают обследовать тем самым металлоискателем, а если вы все выложили из карманов и все равно звенит... на то есть специальная комната, где вас разденут окончательно и обследуют в таком виде. Carla бы не прочь, но нужен повод; а вы сами по себе почему-то не звените. Как исправить положение? А ликер на что? Один глоток (только смотрите при этом на ворота - и металлоискатель засек содержание металла внутри, и вы с Carla'ой уединились.

Какой очаровательный диалог! Поддерживайте беседу, сколько влезет, а потом невзначай упомяните о металлоискателях. А потом еще раз невзначай. А потом - в общем, доведите Carla'у до белого каления и уходите с таможни - все равно металлоискатель «погряз» в кошачьих нечистотах.

Рыться в этом во всем Manny не станет; а вот поводить косой над «туалетом» и вытащить ценный прибор можно. Идите к Membrillo и вручите аппарат - браслет будет найден с ходу, и Velasco готов принять вас в команду. Остается Glottis - куда же мы без него-то?

На пристани тусуются политически незрелые пчелы - ни работа не клеится, ни до забастовки не доросли. А забастовка бы не помешала - там же касками принято стучать, а не инструментами, вот мы инструменты и позаимствовали бы. Ну, в общем, способ есть.

Помните, в Blue Casket за угловым столиком тусуются "подвижники революции" - они вас недолюбливают, и книжку, при них имеющуюся, почитать не дают. Но ведь вы-то тоже не пальцем... шиты; у вас кто в друзьях ходит? У вас чьи письма в кармане лежат? Вы их, кстати, прочтите предварительно; но в любом случае - стоит местным активистам прочесть, что "I, Salvador Limones, salute you, Manny Calavera", - и вы не то что кореш, а просто-таки авторитет. И книжку вам взять, что плюнуть - а вы только посмотрите, что там написано! Ведь именно эти слова так тужится произнести потенциальный лидер забастовщиков Terry!

Произнес. Книжке он, конечно, рад - но теперь нужно найти ему еще и адвоката. Ох, грустная предстоит история.

То есть адвокат здесь один, и лучше его нет во всей Стране мертвых - обязательно убедите Nick'a, так страстно целовавшегося с Olivia'ей, в том, что именно он и есть этот адвокат. Да: сейчас Nick сидит как раз в той самой High Rollers Lounge, в которой мы оставили Glottis'a. Nick уже осознал, что именно он вам и нужен, но даже и слушать не хочет - хозяин, дескать, у него один? Не тушуйтесь, заведите разговор снова и напрямую пригрозите разоблачением. Ой, как грозно! Ну, пальцы кинуты, Nick решил отлучиться, а мы, как водится, не побрезгуем тем, чтобы сперeть у него портсигар. Что-то там внутри есть, только непонятно, как открыть. Обратимся к специалистам.

Экзальтированная таможенница Carla еще и слегка параноидальна - стоило только показать ей портсигар и сказать, что нашел его Manny прямо у нее под столом (да еще и оставил этот портсигар там какой-то странный тип) - и Carla немедленно



профилактически взрывает эту "бомбу". В общем, ничего страшного - и ей моральное удовлетворение, и нам секретное отделение открылось. Что за ключ?

Если вы все же пытаетесь сами проходить, то гардеробщица Lupe вполне могла уже вам сказать, что записка от Lola'ы ждала Mаппу, но кто-то спер лежавшее внутри - а оно было похоже как раз на ключ. Ну и, наконец, вы знаете, что маяк заперт. Так в чем же дело?

Минута молчания. Бедная Lola. Жалко ее - ни за что, ни про что. Nick, скотина!.. но он нам пока еще нужен. А чтобы подчинить Nick'а, нужна Lola'ина фотография - а от Лолы осталось только нечто непонятное. Впрочем, все несложно - Lupe же опять придумала новую систему "приема пальто" и у вас в руках - номерок. Утрудитесь получить Lola'ино пальто и достать оттуда... новую непонятную бумажку.

Все опять не очень сложно - на бумажке упомянут якорь, а, как вы могли прочесть на книге в жилище Toto, "якорные" татуировки входят в его "репертуар". Предъявите Toto бумажку и получите... на этот раз фотографию с бегов. Ну, про тот заезд мы наслышаны - и Maximino упоминал (вы нашли проход в его офис из ложи?), и на "мемориале кошки" ее судьба вкратце описана: запечатленный на фотографии дирижабль свалился и, можно сказать, убил животное в момент его торжества над соперниками. И что с того?

Помните, при первом разговоре с Chowchilla Charley мы экспроприировали у него хитроумное устройство для печати фальшивых расписок о сделанной ставке. Ничего, что все узнают тонкую работу Charley; главное - напечатать правильный билет. Тот самый забег - шестой (на фотографии) на второй неделе (из таблички рядом с чучелом), вторник (а это подсказывает товарищ в окошке выдачи. И теперь - самое интересное: окошек на самом деле два, и второе расположено пряно напротив того, которое вы видите. Отдайте туда свеженапечатанный билет (печатать - use "не глядя ни на что") и получите вожделенную фотографию.

Эх, Lola-Lola... Поменяла фотографию с бегов на ту, которую сделала сама, оставила храниться последнюю в надежнейшем месте, где сторож сам не знал, что он сторожил, и все же - уже после смерти - помогла нам. Спасибо, конечно... Дальше-то все просто: показать фотографию Nick'у, добиться от него всего, о чем могут мечтать честная девушка (M.Calavera) и председатель профсоюза Terry, дать ему, гаду, по морде - пообещав в будущем существенно более серьезные удовольствия, - подобрать сваленные рядом с начавшейся забастовкой инструменты... Впрочем, подбирать будет Glottis. Его бы только теперь вытащить из казино...

Ну, здесь совсем все просто: Glottis, конечно, пьян, и от него толку не добьешься, зато Maximino четко дал вам понять: пока Glottis является совладельцем казино - двери для него открыты. Ну, и наоборот. А зачем нам теперь это казино? Стоит полиции на нас разозлиться...

Рулетками вы управляете из своего кабинета, с панели, вмонтированной в письменный стол; несколько раз подряд обеспечьте проигрыш двойки, на которую ставит комиссар полиции - и вот вы уже садитесь на корабль, и через год... Ай да Mаппу! Ай да молодец!

Таможня дает добро

Впрочем, на этот раз уважения достойна и работа Glottis'а - каков кораблик-то стал, а? И вот мы в порту, и таможня уже готова обследовать корабль... и тут над нами вновь простирается заботливая длань Salvador'а Limones'а. Таможня хочет убить нас. Hector Le Mans купил все. Viva la Revolucion!

Спускайтесь в трюм и будьте похищены Glottis'ом - это неизбежно. Вы заперты в машинном отделении и сейчас все это дело "рванут". Что делать будем?

Кнопки слева и справа опускают и поднимают боковые якоря; рычаги запускают машину - в режим хода или поворота. Основная идея такая: нужно зацепиться якорем за якорь, притянуть всю эту конструкцию и порвать корабль пополам. Реализуется следующим образом: поднимаем один якорь, смещаемся в направлении другого, опускаем первый, поднимаем первый, работаем косой, поднимаем второй. Что для чего нажимать, должно быть понятно. Ну, а теперь - газу! Полный назад! Пусть подавятся!

Under the sea

Ну, на сколько-то нас хватило - а теперь вот Glottis абсолютно справедливо замечает, что за освещенный круг выходить не стоит: чудовищ много. Хорошо, хоть не захлебываемся; но надежды на прогресс мало. Впрочем, кто это тут круги описывает?

Хорош товарищ! Давно идет; уже окончательно в море прижился, все ему похожим кажется. Поговорим с ним, что ли, выясним, откуда фонарик достал. Ах, это коралл? Ну, дайте этому... Chepito походить вокруг вас, пока вам не надоест, а потом хватайте его за шкирку. И понастойчивей: пока он у вас в руках болтается, еще раз подтвердите серьезность намерений (еще раз Use). Ну, и пошли: по-вашему - к Pearl, по мнению отважного путешественника - к Луне. Суть ли важно: все равно не дойдете. То есть вы уже почти что там - но на пути... как бы это... ну, не встает, но разлегся огромный осьминог; и вот теперь-то фонарик вашего спутника некстати - осьминог глаз с "огонька" не сводит. А Chepito - как банный лист!

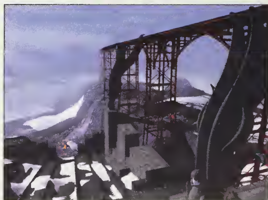
Исследуйте территорию. Видите, на скале красные щупальца шевелятся? Пройдите мимо них - и Chepito-лист сам же себя своей "привязчивостью" накажет. Впрочем, Chepito осьминог в лодке увез, а мы сами к этой же лодке прицепились - так что хрен редьки не слаще. Прибыли. Мрачное местечко.

В процессе разведки, поднявшись на лифте, Mаппу добирается до большого зала и находит там... Meche! Да, вы не обознались - и с Domino тоже не обознались, и Glottis... Domino! Скотина! Glottis'а - в какой-то чертов водопад!!! На кусочки разорву!!! Разорвем, разорвем, однозначно - сейчас, правда, нас в боссы посвятят, а вот как очухаемся после посвящения - начинаем ориентировку на местности. Первым делом - офис.

Дорога к центру

Для начала давайте побеседуем с подчиненными - Domino запер сих ангелочков в клетке, дабы нижний из них не кусался, и наговорил им Domino о нас столько, что дети вообще не расположены разговаривать. Сидят себе и лампочки из коралла делают. Вот и вызовитесь помочь - и тут же раскайтесь в своем поступке и ищите отмазку. Одна не сработала? Ищите вторую. Скажите, например, что у вас таких маленьких инструментов нет. О, вот и молотком разжились - с пола не забудьте поднять. Пойдемте к Meche.

Meche теперь - секретарша у Domino, а кроме того - что существенно более прискорбно - абсолютно не доверяет вам. Вот если бы вы, известный революционер, и отдали ей свой пистолет... Где бы нам найти пистолет?



Начнем с малого: около стола Meche - пепельница; как только новоявленная секретарша соберется пепел стряхнуть - вы сами зто сделайте? Колготки порвались? Ну, ничего страшного: с точки зрения Meche, конечно, обидно, а с точки зрения квеста - зато урна теперь не пустая. Вот так, налегке, с колготками и молотком и спускаемся на первый зтаж.

Находящийся справа конвейер можно игнорировать; а вот слева нас встречает Chepito, присоединившийся к остальным минерам и променявший какие-то свои большие драгоценности на жутко модную штуку Bust-All. Ну, такая у него душа: он и сейчас на бартер готов. Вот и толкнем ему весь хлам, который у нас накопился (прости, Meche, что я так пренебрежительно о твоих колготках!) Во-первых, появился пистолет. Во-вторых, Bust-All достался нам. Ах, какая вещь! Не коса, конечно - но еще увидите!

А сначала разберемся с пистолетом. Отдайте его Meche - и сами убедитесь, как плохо, когда женщина заблуждается. Хорошо, ее, а не нас посадили: хоть есть возможность выручить. Займемся.

Для начала разворотите дверь "темницы", в которой сидит девушка, Bust-All'ом. Потом выставьте все задвижки усеченной стороной наружу - вращайте колесо в одну сторону, пока не установите верхнюю задвижку, в другую сторону - вторую сверху, и так далее; зафиксируйте замок косой. Все, можно тянуть за рычаг - только Meche почему-то в темнице нет. Ну, закройте за собой дверь и осмотритесь. Провода над дверью можно замкнуть - вот вам секретная комната.

Ну, доверие Meche мы восстановили - теперь выбираться надо. Выход один - вентиляционная решетка, но до нее не достать; а что тут за чемоданы... Ах, оказывается, фальшивые билеты на Number 9 - зто не то! Оказывается, все билеты персональные, и каждый в присутствии своего владельца липнет к его телу. Это хорошо; но забраться-то на чемоданы все равно не получается.



В общем, остается затопить помещение. Правда, вода из крана не течет, но зто дело поправимое: косой. Один удар по трубам на потолке - и все в порядке; осталось только дождаться, когда комната заполнится.

Надоест ждать - выключите воду и посмотрите, куда она стекает. Вот на зту-то самую плитку - синюю - и нужно подтащить лежащую в первой комнате алебарду, после чего там же ее и "использовать". Проход открыт; небо, солнце, пляж, Meche... и необходимость на чем-то с зтого острова выбираться.

Второе пришествие Bust-All'a: заберитесь на кран, опустите щуп, спуститесь вниз и отбейте позаимствованным у Chepito универсальным инструментом зто самый крюк. Вы не любите крупных разрушений? Ничего, зато оставшаяся цепь нам пригодится; впрочем, сначала - на разведку.

Переехав на остатках крана на другую сторону, опустите цепь и спускайтесь сами. Идите прямо по конвейеру - в какой-то момент вас подхватит поток и вы зацепитесь за край поручня. Вот то, что торчит изпод конвейера, - зто якорь. Смелее вниз!

Glottis! Дружище! Ты цел? Радость-то какая: даже мотор себе уже нашел - поковыряться. Вот на зтом-то моторе - точнее, на несущем его корабле - мы и поплывем. Его бы только вытащить... Но главное - Glottis с нами.

Что нам теперь "края мира"! Вылезаем подходим к началу конвейера - туда, где переключатель; берем ручку; раз - цепь доползла до якоря; два - сделала петлю; три - опять подползла к якорю. Теперь наверх, и поднимаем кран. О-па! Вот уж "о-па!" - так "о-па" Рождение Афродиты из пены. Здравствуй, Glottis, еще раз. Больше в обиду не дадим.

Ну, теперь остались мелочи: риф мешает. Дробилка кораллов видна издалека: опускаем цепь на ту сторону, где пляж, и поднимаем: остальное - дело Glottis'a. Да, Domino тоже рвется поучаствовать. Это серьезно. Ну, положим с косой он обращаться умеет; но мы народ простой. Мы если что - в глаз. Сразу. Осьминогу. И все: Domino, как и было сказано - на кусочки, Мапну ангелочки вытащат. Ну? Ай да Мапну? Да, в общем, да: дело к финалу близится.

Спасение рядового Glottis'a

Ситуация с Nick'ом - зто, конечно, вызывает чувство глубокого морального и змоционального удовлетворения; да и Bruno приятно встретить - хоть зто и не взаимно; а с Glottis'ом-то что случилось?

Коллеги Glottis'a объяснят - давно он с машинами дела не имел. Сами помните: one purpose, one wish, one desire... А он молчал. Он других должен был спасать. Коллеги удивлены, как до сих пор жив. В общем, плохо дело, товарищи. Надо друга выручать - благо, друг таки исхитрился напоследок организовать чертежи ракеты. Топливо нужно.

Масло, хранящееся в бочках, - суть горючее не то, так как все же с ракетой имеем дело. Зато можно намочить в зтом самом масле взятую в ящике тряпку и с помощью тостера спровоцировать маленький пожар. И прибегут его устранять с огнетушителями - сначала, правда с одним, но потом... А зачем нам огнетушитель?

А помните, в начале товарищ "тех. службы" вам говорил, что не дай бог пене огнетушителя попасть на вашу упаковочную пену - такое будет... Вы кружку с пеной уже взяли? Вы ее Bruno когда-то давали, с собой в дорогу; а Bruno, вами же упакованный, лежит сейчас (или уже не лежит - если вы посуетились) у подножия пирамиды. Теперь - самое сложное: нужно найти на кухне стойку для кружек. То есть видно-то ее с легкостью, а вот сделать так, чтобы Мапну взаимодействовал именно с ней - адская работа, особенно при открытом ящике стола. Терпение и труд; зато как только вы найдете зту стойку, повесите на нее кружку и запалите тряпку... Сомнений нет: зто оно. Будем собирать ракету.

И-з-з-з-з-зх!

"Маааааапппппууууууууууу!"

Остатки прошлого

Так. Прав был Velasco - традиция. День мертвых - и мы снова в море: год пропустили, зато теперь - большой компанией. Ну, и что нам здесь делать? Да практически ничего: разве что машину забрать. Bone Wagon - помните еще?

Эка неприятность: заминировали машину. Что-то есть символичное в том, что роль бикфордова шнура выполняют костяшки домино, ну да не будем об зтом. Делать что-то надо.

Город еще помните? Погулять нам по нему не дадут - и мост не работает (вот, кстати, зачем его вообще делали), и лифт не работает (можно наоборот). Однако в пару мест попасть все же можно: например, Velasco сидит все там же и все так же пытается запихнуть кораблик в бутылку; однако после нашего сообщения о том, что LaMancha'е, его любимый корабль, мы сменяли на упряжку собак, капитан так разволнуется, что примет твердое решение покинуть город и пойдет собираться, оставив нам кораблик. Захватите сие чудо любительского моделирования

- и в Blue Casket.

Во-первых, здесь мы в обязательном порядке получаем обещание Olivia'и присоединяться к нам, когда мы соберемся уезжать из города. Во-вторых, на кухне стоит бочка, из которой можно наполнить взятую ранее бутылку (с корабликом). Отнесите ее Glottis'у и расскажите, где можно взять еще. Ну, Glottis... я бы даже сказал, старина Glottis - товарищ темпераментный и несдержанный, тут же выдувает всю бочку, и остается только слегка толкнуть нашего большого во всех смыслах друга, чтобы он... а, чего там: заблевал все домино на двадцать метров вокруг. У друга-татуировщика в шкафчике на стене есть замечательная вещь: заморозка. Стащите бутылочку, капните на продукт Glottis'овской несдержанности (и наших злокозненных хитроумных деяний) и выкидывайте к чертовой матери эту бомбу! В El Marrow!

В логово

Ну, плен нам не страшен: мы сами себе отмазка - при наших-то заслугах перед "всезагробной" революцией!.. Нас лично приветствует полковник Salvador Limones! А, дела, кстати, ничего и революция процветает - только вот агента раскрыли... Самого агента уже нет - прямо в той лаборатории, где производится sproutella, агента ею и накормили; хорошо хоть гонца удалось спасти - пусть частично. Итак, Salvador пошел разбираться на месте; Olivia напросилась ему в компанию; мы остались с Meche и Eva'ой - пожалуй, именно в таком порядке. Впрочем, стоит вам обсудить с Eva'ой текущую ситуацию - а также личность главного "оружейника" Hector'а LeMans'а, бывшего ботаника Bowlsley, - и поговорить с Meche, как и Meche уйдет: готовить почву для вашего вторжения к тов. LeMans'у.

Напомню, для чего мы здесь: Gate Keeper - человек на входе в пирамиду - послал нас за билетами на Number 9 - нашими и ангелочков; требуется доказать, что билеты были украдены, а не проданы самими владельцами. Похоже, по дороге придется снова помочь революции. Ну, что ж, начнем: Salvador выбросил в урну фотографию - того самого агента, который сейчас лежит в лаборатории LeMans'а. Вы помните, что писал когда-то Salvador? Дайте голубю, сидящему в клетке, записку с угрозами (полученную от Gate Keeper'а) и покажите ему фотографию. Каков эффект! Bowsley, которого так долго не могли вытащить из лаборатории, умчался оттуда пулей, разливая по дороге sproutell'у. Вот sproutell'ой-то мы и воспользуемся.

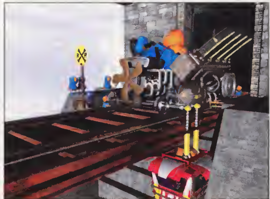
Возьмите из останков солдата руку и уходите из комнаты. Поднимитесь по двум лестницам, возьмите с плитки кофейник и, даже не разговаривая с размалеванными "актерами", залезайте на вышку - а вот оттуда уже угостите их кофе. Место в труппе свободно - достаточно лишь зайти в гримерную, около которой болталась эта парочка; только предварительно поставьте чайник на место. Когда вам размалюют лицо, снова залезьте на вышку и положите руку связного в "снегомолку"; получившееся прихватите с собой. А вот теперь - самое интересное: просыпая костяной порошок на те места, где разлита sproutella, вы может отследить путь "гениального ботаника" в подземельях. Посыпьте землю прямо перед входом, и вы почти на месте, но этот монстр...

Гнусное животное, не желающее сметаться мощью нашего технического средства. Будем брать хитростью: достаньте пульт дистанционного управления, который вам раньше дал Glottis, поднимите Bone Wagon, спрячьте пульт и нажмите use. Заставьте страшилу обернуться на вас и просунуть хвост под машину; как только это случится - жмите на пульт. Все, путь свободен; а в магазине, где прячется Bowsley, достаточно просто смахнуть косой паутину с колокольчика - и вся паранойя ботаника пройдет. Все, мы вооружены.

Теперь - если боевая раскраска уже на вас - идите в казино. Поговорите с солдатом - он нашел неплохой способ служить революции, а мы сейчас применим его способности по взлому игральных автоматов в своих целях. Meche, как видите, опекает нашего старого знакомого, Chowchilla Charley; со второго раза она вас узнает и объяснит, что Charley ждет, пока его система сработает и деньги посыпятся дождем. Тогда он успокоится и пойдет с Meche в клуб в одной тоге, оставив вам костюм. А чего, собственно, ждать? Накидывайте на него эту тогу! Накинули? А теперь пусть солдат устроит Charley выигрыш. Вот и все - нужно только зайти переодеться, и можно направляться к лифту.

Узнаете? Он обрел свое one purpose, one wish, one desire - управляет лифтами; только преданность начальству у этого демона не в меру развита, и поэтому он не пропустит вас без ответа на вопрос. Ответ прост: что последнее зажглось на табло перед демоном (табло видно в процессе ответа) - то и ответ. Вот мы и в святая святых.

Третье явление Celso: на этот раз с супругой. Попугать его, что ли: все равно нас не узнает. Представимся-ка мы агентом; потом переведем разговор на нашу проблемы, наш отпуск



и поделимся, как много разных приключений у нас было. Ого! Celso с ходу надумал купить предлагаемые LeMans'ом билеты, да еще и положительно отозвался об агенте Hector'а - о нас. Hector'у оказалось достаточно: подождите пять секунд, сделайте шаг к двери, и он уже ведет вас... в ваш старый офис. Работу предлагает! Настал момент истины! Если бы не эти вороны!..

Сбежал Le Mans, сбежал - но билеты уронил. И мы их достанем - очаровательная девушка держится непрочно, и достаточно забраться на парапет, посыпать выступ остатками руки храброго солдата и полить все это sproutell'ой, чтобы сделать из девушки горку. Забирайтесь на лестницу - и билеты наши.

О флоре

Опять вороны! Хорошо, Meche успела уехать - а к нам на помощь подъехала Olivia. Но что это: Sal-vador?!.

Предали; гнусно предали - впрочем, от Olivia'и этого можно было ожидать. Ну, что же: ничего не остается, как отправиться в парник, получить там заряд sproutella'ы в грудь, остаться умирать на траве и полить себя заморозкой, оставшейся с Rubacava'ы. Спасибо, Toto!

Теперь - к машине! Salvador успевает дать последние наставления и гибнет с честью. Viva la Revolucion!

Значит, так: ключ - на теле; тело - за парником, за парником - ничего. Хорошо, в чемодане оказался билет Salvador'а - да, он имел право на Number 9. Вот этот билет и выводит нас к телу (идите в том направлении, при повороте в котором билет дрожит). Все, ключ у нас, а значит, оружие в багажнике - в нашем распоряжении. Зайдите сбоку теплицы. Выстрелите по стеклам - пусть боится! Спуститесь вниз, к водяному насосу, и всадите в него заряд. Орошайся, Hector!

Начните сохраняться и посмотрите на индикатор вверху экрана - игра пройдена. Подойдите к парнику и откройте дверь. Ролик - в вашем распоряжении. Viva!

Рахаев Михаил

Caesar III

Глубоко заблуждается тот, кто считает наши речи слепками с наших убеждений; в них все от данного дела и от времени.
Марк Туллий Цицерон

Прежде чем начать, позволю себе несколько сравнений. Есть три игры, с которыми Caesar III теснейшим образом соприкасается по стилю и, разумеется, по тактике. Это Caesar II (кто бы мог подумать!), SimCity и Settlers.

На мой взгляд, игра сильно прибавила по сравнению с Caesar II. Из больших, заметных нововведений — только объединение воедино карты города и карты провинции. Это позволило более тесно увязать производство и военные дела с жизнью самого полиса. Однако есть множество более мелких изменений. Очень приятно, что создатели игры не пошли только лишь по пути наращивания объема (больше зданий, больше возможностей управления и т.д.), но и серьезно занялись улучшением экономической модели. Во второй части она, если кто помнит, была не лишена приятности, но все же слабовата. Третья же часть смотрится очень хорошо и сравнение с таким лидером жанра, как SimCity, тут вполне уместно, теперь зто игры одного уровня. Поэтому, собственно, журнал и публикует сей довольно объемный Guide.

«Поселенцы» тоже оказали заметное влияние на игру. Общих черт стало значительно больше. Повысилась роль маленьких человечков, населяющих наш город. Они не только «создают настроение» и жалуются на судьбу, если щелкнуть по ним правой кнопкой мыши (кстати, очень любят сгущать краски), но и активнейшим образом участвуют во всех логических взаимодействиях. В частности, новый участок не заселится до тех пор, пока до него не добредет очередной иммигрант, предприятие не заработает, если носильщик не притащит со склада сырье. Такие взаимосвязи очень полезны, они расставляют правильные акценты в игре, придают ей большую сбалансированность.

Впрочем, римские человечки все же отличаются от человечков в Settlers. Это заметно сразу, уже при возведении первого здания в игре. Его никто не строит, оно возникает мгновенно и без какого-либо видимого участия людей. Зато большинство учреждений оказывают влияние на район именно посредством своих хозяев. Допустим, банщик (банщица) выходит из бани, библиотекарь — из библиотеки, они идут по городу и во всех строениях, мимо которых лежит их путь, снимаются соответствующие проблемы. А в зданиях, которые долго не посещаются каким-либо «специалистом», рискуешь столкнуться с какой-либо неприятностью. Доходит до смешного: получается так, что не люди посещают театр или цирк, а артисты, гладиаторы и дрессировщики львов (вместе со своими кисками!) ходят по домам и развлекают граждан.

I. Миссии

Миссии носят исключительно созидательный характер. Мы в буквальном смысле с нуля должны построить процветающий город, защитить его от всех внешних и внутренних напастей, добиться определенного уровня благосостояния и в награду за труды получить от Императора продвижение по службе и новое задание, еще более сложное. Конечная цель — самому стать Императором. Всего-то навсего.

Для завершения миссии необходимо превысить заданный минимум по 5 основным показателям: количество жителей, уровень культуры, уровень благосостояния, уровень мира (фактически, так задается количество лет, которое мы обязаны проправить в данном городе) и уровень благосклонности Императора.

Как правило, у игрока всегда есть альтернатива: на очередном зтапе можно выбрать либо мирный, либо беспокойный город. В мирных городах более сложная зкономическая ситуация, в беспокойных — сильнее атакуют внешние враги. Лучше, чтобы избежать единообразия, чередовать миссии.

II. Панель строительства и здания

Имеется три опции.

Выделение участков под жилые дома (10 динариев за участок). Логика такая же, как в SimCity, — мы только указываем место, где можно жить, а народ уже разворачивается сам. На отведенном месте может вырасти как преуспевающий квартал, так и жалкие трущобы. Все зависит от нас.

Расчистка территории (в основном от леса) и снос построек (2 динария за участок).

Прокладка дорог (4 динария за участок). Наличие дороги является непременным условием функционирования большинства зданий.

Водное хозяйство

Водохранилище (Reservoir, 80 динариев за здание). Используется для хранения запасов питьевой воды. Для нормальной работы должно быть либо построено около воды, либо подсоединено Водопроводом к другому работающему водохранилищу. Необходимо для функционирования Фонтанов и Бань.

Водопровод (Aqueduct, 8 динариев за участок). Соединяет Водохранилища.

Фонтан (Fountain, 15). Источник чистой питьевой воды для жителей. Будет работать только при наличии поблизости Водохранилища.

Колодец (Well, 5). Менее престижный источник питьевой воды с меньшим радиусом действия, но зато не нуждается ни в какой дополнительной поддержке.

Питьевая вода нужна только жилым домам. Любопытно, что, по мнению авторов игры, вода из Фонтана многократно превосходит по качеству воду из Колодца. Колодцы здесь вообще не котируются. Их ставят только в крайнем случае, там, куда тянуть водопровод не представляется возможным.

Сооружения водного хозяйства не горят и не подвергаются разрушению. Тем не менее, определенное количество обслуги им все же требуется. В зависимости от протяженности Водопроводов и от числа Колодцев и Фонтанов вычисляется необходимое количество рабочих мест. При нехватке обслуги некоторые Фонтаны будут бездействовать.

Следите за тем, чтобы все жилые дома были обеспечены питьевой водой. Обращаясь к проблемам водного хозяйства, удобнее всего пользоваться специальным обзором карты. На нем особой сеткой показан радиус действия Водохранилищ, синей заливкой — радиус действия Фонтанов и Колодцев.

Обычный радиус действия Фонтана — что-то около 4-х клеток в каждом направлении. Но имейте в виду: дороги отсекают территорию от Фонтана.

На участки карты, расположенные на возвышенностях, водопровод протянуть нельзя. Соответственно, зти земли мало пригодны для жизни людей. Но, если поставить Водохранилище как можно ближе к возвышенности, часть территории все-таки попадет в радиус его действия.

Забота о здоровье граждан



Пример плонировки нового квортоло

Цирюльня (Barber, 25 динариев за здание, 2 рабочих места)

Бани (Термы) (Baths, 50, 10). Необходим доступ к Водохранилищу.

Частный доктор (Doctor, 30, 5)

Больница (Hospital, 300, 30)

Хуже нет, когда люди болеют. Охваченные эпидемией районы автоматически сносятся с лица земли. Для того, чтобы быть здоровыми, римляне должны хорошо и разнообразно (несколькими видами продуктов) питаться, иметь доступ к чистой питьевой воде и к указанным выше зданиям. Цирюльню и Частную клинику лучше строить в каждом жилом районе, Баню — одну для нескольких районов (но можно, если не жалко, и для каждого), Больницы обычно общегородские. Для небольших и средних городов, если, конечно, в них все более-менее благополучно, вполне хватает одной Больницы. Идеальное соотношение для Больниц: одна на каждую тысячу жителей.

Отсутствие доступа к «оздоровительным» зданиям не только повышает риск возникновения эпидемий, но и задерживает рост жилых домов. На определенном этапе люди перестают селиться в местах, где нельзя нормально побриться и помыться.

Религия

Небольшой храм (Small temple, 50, 2).

Большой храм (Large temple, 150, 5). Для строительства нужно 2 единицы мрамора.

Оракул (Oracle, 200, 0). Для строительства нужно 2 единицы мрамора.

Храмы посвящаются одному из пяти богов: Церере (богиня плодородия, покровительница хлебных злаков), Нептуну, Меркурию, Марсу или Венере. Оракул служит как бы всем богам одновременно, но при этом никому конкретно.

О склочном характере римских богов слагались легенды. Они тщеславны и любят, когда им оказывают почести в храмах и во время Фестивалей, и не любят, когда о них забывают. Гнев Цереры грозит неурожаями и набегами саранчи, милость же повышает плодородие земель. Нептун способен наслать шторм, а может, наоборот, взять под свое покровительство морские торговые пути. Меркурий по своему усмотрению либо грабит какой-нибудь Склад или Амбар, либо подкидывает туда дополнительный товар. Марс вообще шутить не любит. Может взбунтовать местных аборигенов и деморализовать армию. А может прислать духа, охраняющего город от врагов. Настроения Венеры сильно сказываются на настроении людей в городе. Она может насылать на город уныние, тоску и болезни (последнее наиболее опасно).

Лучше не дожидаться гнева богов. На самом деле угодить им не так уж сложно. Возвести по одному дополнительному храму каждому божеству — не такое уж дорогое мероприятие. И все будут довольны. А главное — римляне любят селиться рядом с Храмами и Оракулами. Хорошей традицией будет строить в каждом новом жилом квартале по Небольшому храму. Надо только следить за балансом, за тем, чтобы почести доставались всем богам поровну. Строительство Больших храмов и Оракулов — это уже по желанию.

Образование

Школа (School, 50, 10). Это здание охватывает детское население города.

Академия (Academy, 100, 30). Академии предназначаются для юношества.

Библиотека (Library, 75, 20). Библиотеки нужны всем жителям города.

Без образовательных сооружений понижается общий уровень культуры в городе, тормозится рост жилых кварталов и повышается уровень преступности. Жители любят соседство Библиотек и Академий, но шумные детишки в Школах их раздражают (а студенты в академиях, значит, смирные?).

Стратегия строительства примерно такая же, как для Храмов или Бань. Можно для нескольких жилых районов строить специальные «академгородки» (только Школу ставить дальше от домов), можно просто на глаз приблизительно поровну распределять эти здания по городу, можно ориентироваться на отчеты советников и на специальные обзоры по карте. Самое главное не допускать ситуации, когда какой-либо район перестает расти только из-за плохого доступа к Школе, Библиотеке или Академии. Кстати, строительство новых Академий (даже если они не особо нужны) — это хороший способ борьбы с безработицей.

Дом миссионера («посольство») (Mission post, 100). Посольства встречаются в игре редко, только в сложных заданиях, где присутствуют «нейтральные» деревни местных жителей. Тут и должны проводить разъяснительную работу миссионеры. Обычно аборигены настроены мирно, но они крайне не любят, когда близко к их землям что-то строят. Все неугодные им здания они попросту разрушают. С помощью миссионеров можно попытаться достигнуть взаимопонимания и даже организовать взаимовыгодную торговлю. Хотя, в принципе, местных жителей лучше не трогать вообще. Особенно, если они изначально отгорожены от мира непроходимыми лесами. И пусть себе живут как жили. Мы их не трогаем, они — нас.

Развлечения

Театр (Theater, 50, 8). Простейшее развлекательное сооружение. Тут при наличии актеров разыгрывают пьесы. Актеры обучаются в Колонии актеров.

Амфитеатр (Amphitheater, 100, 12). Используется как для театральных постановок, так и для более престижных гладиаторских боев. Для работы, помимо обычного обслуживающего персонала, нужны актеры (из Колонии актеров) и гладиаторы (из Школы гладиаторов).

Колизей (Colosseum, 500, 25). Довольно большое по размерам здание, его постройка обычно символизирует окончательное превращение простого поселения в город. Здесь проводятся только гладиаторские бои. Помимо обычных боев, можно, при наличии львов из Львиной ямы, устраивать схватки людей с животными. Такая потеха особенно нравится кровожадным римлянам.

Ипподром (Hippodrome, 2500, 150). Огромнейшее здание, самое внушительное в игре. Для него не всегда и место-то на карте можно найти. Ес-

ли уж построен Ипподром, значит город сравнялся величием с Римом. На Ипподроме проводят только гонки колесниц, но это самое престижное развлечение из всех возможных. Разрешен только один Ипподром в городе.

Школа гладиаторов (Gladiator school, 75, 8). Поставляет гладиаторов для Амфитеатров и Колизеев. Одна школа может обслужить несколько (два-три, не больше) Амфитеатров и Колизеев.

Львиная яма (Lion house, 75, 8). Поставляет львов для Колизеев.

Колония актеров (Actor colony, 50, 5). Обучает актеров для Театров и Амфитеатров. Одной колонии обычно хватает для нескольких (тоже двух-трех) Театров или Амфитеатров.

Мастерская колесниц (Chariot maker, 75, 10). Производит колесницы для заездов на Ипподроме.

Широко известен главный лозунг римских жителей: «Хлеба и зрелищ!». С хлебом мы еще разберемся, а вот о зрелищах можно поговорить уже сейчас. Они необходимы жителям города не меньше, а может быть даже больше, чем образование. Их отсутствие также понижает общий уровень культуры, сильно мешает росту города и вызывает всеобщее недовольство властью. Но есть одна загвоздка: граждане любят веселиться, но тех, кто их веселит, не любят. Так что придется строить развлекательные здания на некотором отдалении от жилых домов.

Обычное место Театров и Амфитеатров — между жилыми районами или на окраинах города, что несколько хуже. Колизеям лучше отводить почетное место в центре города среди прочих общегородских построек, но, разумеется, не под боком у обиталищ знатных патрициев. То же можно сказать и про Ипподром, только для него надо заранее резервировать очень много места. Вспомогательные развлекательные здания размещают либо непосредственно возле основных, либо на окраинах города.

Идеальна ситуация, когда жилой район обеспечен всеми возможными типами развлечений. В этом случае он сможет достигнуть своего наивысшего статуса, при котором обычные дома превращаются в богатейшие дворцы. Впрочем, можно не ставить перед собой такой сверхзадачи и следить главным образом за тем, чтобы «зрелищ» приблизительно поровну хватало всем.

Правительственные учреждения

Форум (Forum, 75, 6). Римская налоговая полиция. Сборщики налогов обходят окрестности и, как могут, пополняют казну города. Причем собранные деньги хранятся тут же, в Форуме, до наступления нового года, после чего уже переносятся в Сенат. Соответственно, во избежание случаев воровства полезно держать рядом с Форумом Префектуру.

Самый удивительный и невероятный факт в игре: жители обожают жить рядом со своим налоговым инспектором. Этот необъяснимый феномен нужно как можно активнее использовать, ставя в каждом жилом квартале по Форуму. Это повысит и процент собираемости налогов, и престиж района.

Сенат (Senate, 400, 30). Главное правительственное учреждение в городе. Место собрания старейшин и главное хранилище городской казны (опять-таки, необходима охрана). По функциям напоминает Форум — отсюда также выходят сборщики налогов. При высоком уровне безработицы на ступеньках Сената собираются недовольные граждане. Сначала только собираются, потом начинают бунтовать. Флаги, поднятые над сенатом, показывают текущие уровни культуры, благосостояния, мира и благосклонности Императора.

Соседство с Сенатом считается очень престижным. Обычно именно возле него вырастают самые богатые кварталы в городе. Допустим только один Сенат в городе.

Дом / Вилла / Дворец правителя (Governor's house / villa / palace, 150 / 400 / 700, 0). Это ваше виртуальное жилище, точнее, жилища, поскольку строить их для себя можно в любых количествах. Никаких особенных функций они не выполняют, но зато заметно повышают привлекательность района для жителей. Желание пообщаться по-соседски с самим Наместником в римлянах очень сильно. Тут их понять можно.

Кстати говоря, наличие Фонтана для этих зданий не требуется. Странно, как будто Наместник не человек и пить не хочет. Обязателен только доступ к дороге.

В целом необходимость в этих зданиях невелика. Если, конечно, есть деньги, то можно отвести душу и построить себе особнячок. Это, несомненно, повысит статус окрестных домов и позволит городу лучше развиваться. Но, с другой стороны, глупо надеяться, что одно лишь лицезрение ваших великолепных апартаментов сделает людей счастливыми. Существует масса других способов улучшить состояние дел в городе. О себе, родимом, лучше начинать заботиться только на фоне общего финансового благополучия. И при этом знать меру.

Маленькая / Средняя / Большая статуя (Small / Medium / Large statue, 12 / 60 / 150). Статуи и монументы призваны украшать город и повышать престиж района, в котором они расположены. Для статуй не требуется доступ к дороге, они радуют глаз в любом месте карты. Обычно их используют как более дорогую замену Садам. Если Маленькая статуя фактически дублирует действие Садов, то Средняя и Большая — немного эффективнее.

Если ваши легионы, посланные по приказу Императора на защиту какого-либо соседнего города, одержат победу, вы получите возможность построить также **Триумфальную арку**.

Инженерные сооружения

Сады (Gardens, 12). Сады привлекают людей тишиной и покоем. Римляне любят побродить по аллеям в тени деревьев. Сады, как и Статуи, используются для повышения привлекательности жилого района для жителей и не требуют наличия поблизости дороги. Лучше всего разбивать сады (в один или два ряда) на задних дворах домов (третий ряд от дороги).

Чтобы как-то смягчить негативное действие на район некоторых зданий, их также можно опоясывать Садами. Такой способ иногда полезен. Изредка



■ Деревенька местных жителей. Человек с чем-то белым в руке — наш миссионер

Сады используют как своего рода противопожарную защиту. Например, окружив так Сенат, мы можем уже не бояться, что он загорится при пожаре в соседних домах. Обидно будет, если это дорогущее здание сгорит из-за баловства со спичками в соседней хибарке.

Мощеные тротуары, площади (Plaza, 15). Еще один способ повышения престижа местности. Строятся только по уже проложенным дорогам. Желательны для всех улиц с жилыми домами.

Инженерная служба (Engineers' post, 30, 5). Инженеры обходят улицы и предотвращают обвалы зданий. Наряду с Префектурой является полезнейшим зданием в игре. Если служба работает, над ней реет синий флажок.

Низкий (обычный) мост (Low bridge, 40 динариев за участок).

Корабельный (высокий) мост (Ship bridge, 100).

Как иногда трудно подобрать слова для объяснения простых вещей. Что такое мост? Мост — это мост. Вроде как дорога, только проложенная через водную преграду. В некоторых миссиях стратегически важные ресурсы расположены на недосягаемых по суше территориях — в них мосты играют ключевую роль.

Корабельный мост отличается от обычного тем, что под ним могут проплывать торговые и рыбацкие суда. Под низким мостом они проплывать не могут и, соответственно, если неосторожно перегородить торговый путь, то он попросту заглохнет.

Мосты, особенно корабельные, стоят целого состояния. В связи с этим надо тщательно планировать их строительство, стараясь, по крайней мере в начале миссии, обойтись минимальным их количеством и протяженностью. Если нет угрозы торговым путям, то низкие мосты предпочтительнее. Иногда, чтобы отказаться от лишних корабельных мостов, имеет смысл даже перенести Торговую пристань на новое место.

Мосты в игре не горят и не разрушаются (!), так что какое-либо дополнительное сопровождение им не нужно.

Корабельная верфь (Shipyard, 100, 10). Производит рыбацкие лодки в тех миссиях, где возможно рыболовство. Одна Верфь способна обслуживать довольно много Рыбацких причалов, обычно можно обойтись одной Верфью на город. Жители не любят соседства с Верфью.

Торговая пристань (Dock, 100, 12). Сюда прибывают торговые корабли из соседних городов. Непосредственно рядом с Пристанью желательно наличие Склада для более быстрого товарообмена. В принципе, для города поначалу достаточно одной Пристани. Признаком необходимости дополнительной Пристани являются очереди из желающих поторговать кораблей. Жители не любят соседства с Пристанью.

Рыбацкий причал (Wharf, 60, 6). Некоторые города Римской империи живут рыболовством (морепродукты в игре также называются «мясом»). Именно в таких городах игроку будут доступны Рыбацкий причал и Корабельная верфь. Корабли, построенные на Верфи, отправляются к Причалу, откуда выходят в море для ловли рыбы. Это, фактически, немного усложненный аналог Фермы. Жители не любят соседства с Причалом.

Военные сооружения

Все военные сооружения, за исключением Крепостных стен, являются нежелательными соседями для мирных жителей.

Крепостная стена (Wall, 12). Стена защищает город от внешних врагов. Она может на некоторое время задержать атакующие вражеские отряды. Чем толще стена (ограничений на толщину нет), тем больше понадобиться времени противнику на штурм. Важно, что сама по себе (без Сторожевых башен) Стена не может эффективно обороняться. На престиж района влияния не оказывает.

Сторожевая башня (Tower, 150, 6). Чрезвычайно эффективное оборонительное сооружение, возводимое поверх построенного участка крепостной стены (квадрат 2 на 2). Требует подведения дороги. При наличии обслуги (обычные рабочие и один солдат) на вершине Башни возникает баллиста — весьма мощное и дальнобойное орудие. Кроме того, только солдаты из Башни могут выходить на близлежащие Крепостные стены и участвовать в их обороне.

Крепостные ворота (Gatehouse, 100). Крепостные ворота служат для въезда в город иммигрантов и торговцев. Они ставятся на пересечении Крепостных стен с дорогами. Для врагов являются обычной Крепостной стеной.

В самом начале миссии по будущему городу проходит одна основная дорога, помеченная красным и синим указателями. Эту дорогу нельзя перегородить наглухо, тут в любом случае придется ставить Ворота. В остальных местах карты они необязательны: всегда можно распланировать постройки и без их участия.

Ворота можно использовать и в мирных целях. Дело в том, что обычные граждане не любят лишний раз проходить через них. Поэтому, если поставить их на выходах из города, то можно существенно увеличить эффективность работы инженеров, к примеру. Они уже не будут совершать долгие и никому не нужные обходы по пустынным незаселенным территориям. В виде эксперимента можно даже попробовать разграничивать Воротами различные районы города.

Крепостные сооружения в игре не горят и не разрушаются.

Префектура (Prefecture, 30, 6). Одно из самых нужных строений в игре. Префекты выполняют в игре множество функций. Они являются одновременно и полицейскими, и пожарными. Кроме того, они по мере сил могут подключаться к обороне города во время войны. Над работающей префектурой реет красный флажок.

Форт (Fort, 1000). Форты — это сборные пункты вашей армии. Один Форт вмещает один легион. Максимальное количество Фортов (и, соответственно, легионов) — 6. Максимальное количество солдат в легионе — 16.

Легионы бывают трех основных типов: тяжелая пехота (легионеры, Legionaries), метатели дротиков (Javelin) и конница (Mounted). Построив Форт, мы только обозначаем место сбора, но еще не создаем солдат. Солдаты постепенно вербуются и вооружаются в Казармах, после чего прибывают в распоряжение командования, Если построена Военная академия, то новоиспеченный воин сначала отправляется туда для доподготовки.

Мораль находящегося в Форте легиона повышается. Вне его, особенно, если он несет потери, понижается. Когда мораль падает до отметки «паника», легион автоматически бежит по направлению к Форту и уже не реагирует ни на какие команды.

Фортам не требуется наличие дороги, они не горят и не разрушаются.

Форты очень неблагоприятно действуют на престиж района. Их лучше строить на небольшом отдалении от города.

Военная академия (Military academy, 1000, 20). Предназначена для дообучения завербованных в Казармах солдат. Обычно городу вполне хватает одной академии.

Казармы (Barracks, 150, 10). Вопреки названию, это не жилища солдат (для этого нужны Форты), а только пункты вербовки и вооружения. Сначала получают новобранцев Сторожевые башни, только затем Форты. Для вооружения одного легионера требуется одна единица «оружие» со Склада. Для других типов воинов специальных требований нет.

Сельское хозяйство, производство и торговля

Все здания данной категории, кроме Рынка, являются нежелательными соседями для жилых домов.

Ферма (Farm, 40, 10). Различают шесть видов Ферм: пшеничная (Wheat), овощная (Vegetable), фруктовая (Fruit), свиноферма (Pigs), оливковая (Olives) и виноградная (Vines). Обычно в каждом конкретном городе доступны только два-три типа Ферм. Это определяется изначальными установками в миссии и от игрока не зависит.

Фермы можно строить только на плодородных землях, которые в игре обозначаются эдаким желтым пуш-

ком. Никаких особых сложностей тут нет: пшеничная ферма сразу производит хлеб, свиноферма — мясо, дополнительных сооружений не требуется.

Продукцией первых четырех типов Ферм (хлеб, овощи, фрукты, мясо) можно кормить свой народ. Для этого продукты должны быть доставлены в Амбар. Иногда продовольствие можно экспортировать, и для этого оно должно собираться на Складе. Впрочем, экспортные цены на еду обычно не очень высокие.

Разнообразие питания благоприятно влияет на здоровье людей. Знатные и богатые граждане отказываются жить там, где нет доступа хотя бы к двум видам продуктов. Элитным кварталам желательно наличие всех четырех типов провизии. Недостающее «диетическое питание» иногда приходится импортировать.

Не забывайте, что рыба, добываемая в некоторых миссиях при помощи Рыбацких причалов, тоже считается «мясом» и для нее действуют такие же правила.

Оливки и виноград в пищу почему-то не годятся. Во всяком случае они не входят в число основных продуктов питания. Из оливок на Маслобойнях делают масло. Из винограда на Винодельнях (ни за что не догадаетесь) — вино. Эти товары, наряду с мебелью и посудой, требуются людям для нормальной жизни, а также хороши для экспорта.

Сырье (Raw materials). Наличие доступа к тому или иному виду сырья также определяется начальными установками миссии.

Сырье: Глиняный карьер (Clay pit, 40, 10). Тут идет добыча глины. Глина (как и другие виды сырья) иногда сама является товаром для экспорта, но чаще она идет в Гончарные мастерские, где из нее изготавливают посуду. Добывается глина только недалеко от воды.

Сырье: Мраморный карьер (Marble quarry, 50, 10). Добыча мрамора. Мрамор используется при строительстве Больших храмов и Оракулов, а также является выгоднейшим товаром для экспорта. Строится возле скальных пород.

Сырье: Шахта по добыче железной руды (Iron mine, 50, 10). Из железной руды в Оружейных мастерских делают оружие. Так же, как и Мраморный карьер, строится только возле скальных пород.

Сырье: Лесопилка (Timber yard, 40, 10). Древесина идет в мебельные мастерские. Строится Лесопилка, естественно, только возле леса.

Мастерские (Workshop). Как правило, игроку доступны почти все виды мастерских. Даже если город не имеет возможности сам добывать исходное сырье, он вполне может его импортировать. Экспортировать же выгоднее не сырье, а то, что производят из него мастерские. Но не надо забывать



■ Большая группа жителей бежит из города. И чего им у меня не понравилось!?

и о нуждах собственного города.

Товары из мастерских отправляются на Склад.

Мастерские: Винодельня (Wine, 45, 10). Вино обычно требуется только наиболее богатым гражданам. Бедняки в Римской империи, видимо, пьют только воду из Фонтанов. Что же, у всех свои слабости.

Мастерские: Маслобойня (Oil, 50, 10). Оливковое масло используется не только в кулинарных целях, но и как топливо для светильников. Наличие в доме масла уже означает некоторую зажиточность хозяев.

Мастерские: Оружейная мастерская (Weapons, 50, 10). Оружие нужно Казармам для вооружения легионеров (тяжелая пехота). Кроме того, как и в нынешние времена, оружием очень выгодно торговать.

Мастерские: Мебельная мастерская (Furniture, 40, 10). Стремление людей обставить свои жилища простейшей мебелью проявляется только в благополучных районах города. Без мебели они не будут расти и развиваться дальше.

Мастерские: Гончарная мастерская (Pottery, 40, 10). Глиняная посуда — это первый из четырех дополнительных продуктов (остальные три: мебель, масло и вино), которые нужны городу для успешного роста. В доме без посуды никогда не поселится более или менее состоятельный горожанин.

Рынок (Market, 40, 5). Еду и необходимые для жизни вещи жители покупают на Рынке. Торговцы обходят Склады и Амбары в поисках товаров, а затем, соответственно, пытаются их продать в окрестных домах. Нажав правую кнопку мыши, можно посмотреть, что в данный момент продается на Рынке.

Наличие Рынка необходимо в каждом жилом районе. Выбирая место для рынка, необходимо учитывать его очень необычное влияние на престиж района. Вблизи Рынка оно негативное, но на небольшом отдалении, наоборот, позитивное.

Амбар (Granary, 100, 6). Место хранения продовольствия (хлеб, овощи, фрукты и мясо) и распределения его по окрестным Рынкам. Продукты привозят в Амбар с Ферм и Рыбацких пристаней. Фермеры и рыбаки автоматически выбирают ближайший, работающий, имеющий свободное место и принимающий соответствующий вид провизии Амбар.

Максимально один Амбар вмещает 24 тележки с продуктами. Одна «тележка» примерно вмещает месячный запас еды для 100 человек. Впрочем, можно оценивать продовольственный запас на глаз — заполненный Амбар визуально отличается от пустого.

Жилые районы, не обеспеченные едой (либо по причине ее нехватки, либо из-за отсутствия Рынка или Амбара), не вымирают от голода. Они питаются по примеру многих наших соотечественников за счет собственных огородов. А куда деваться? Но такие районы не могут развиваться выше уровня «Большая палатка (Large tent)», то есть фактически не могут выйти из разряда трущоб. Причем, если благополучный район лишить продовольствия, то из него начнется массовый отток населения, а он сам опять-таки скатится до уровня «Большая палатка». А вообще-то римляне — деликатный народ, голодных бунтов они никогда не устраивают. Это еще одна странность игры.

По правой кнопке мыши можно перейти к панели управления Амбаром. Она, помимо обычных сведений о здании и его запасах, содержит кнопку «**Специальные приказы** (Special orders)». В «специальных приказах» для каждого вида продукта можно выбрать один из трех режи-

мов: принимать (Accepting), не принимать (Not accepting) и получать еду (Getting food). Изначально по умолчанию задается режим «принимать» для всех продуктов.

В режиме «принимать» Амбар просто принимает соответствующий тип провизии от фермеров и рыбаков. Режим «не принимать» используется тогда, когда необходимо отказать в приеме определенному виду продукта. Это делается для того, например, чтобы фермеры везли его в другой Амбар. Режим «получать еду» используется в удаленных от источников продовольствия местах. Когда он включен, служащие Амбара сами отправляются на поиски продовольствия к другим Амбарам.

Помимо перечисленных, существует еще один особый режим «Опустошать амбар (Empty granary)». В этом случае Амбар не принимает никаких продуктов, а те, что уже имеются, пытается поскорее переправить в какое-либо другое место.

Первые Амбары лучше строить на подходах к Фермам и Рыбацким причалам. Они будут хранить основной продовольственный запас. От них (в режиме «получать еду») могут снабжаться Амбары второго уровня. Возможна также цепочка из трех и более Амбаров, но это уже менее надежно.

Важно помнить, что сам Амбар не снабжает город, он только поставляет продовольствие для Рынков. При грамотном планировании местоположения Рынков радиус действия Амбара может быть очень велик.

Амбары не являются препятствием для прохода людей, поэтому иногда для пущего шика их можно располагать на перекрестии дорог (только предварительно надо расчистить территорию).

Склад (Warehouse, 70, 6). Место хранения и перераспределения всех видов товара. Принимает все, вплоть до продовольствия (но только при переполненности всех Амбаров), Снабжает сырьем Мастерские, оружием — Казармы, продовольствием — Амбары, готовым товаром — Рынки, мрамором — строящиеся храмы (эта перевозка, не без помощи высших сил, разумеется, проходит мгновенно). Участвует в торговых операциях.

На Складе имеется место для 32 единиц товара. Содержимое склада хорошо видно при просмотре города. При неполной занятости (менее 6 рабочих) Склад перестает принимать товар, хотя отпускать его по-прежнему продолжает.

Склад также имеет собственную панель «**Специальные приказы**», работающую примерно так же, как и для Амбара. Тут тоже любому товару можно задать режимы «принимать», «не принимать» и «получать товар (getting goods)», а также глобальный приказ «Опустошать склад (Emptying warehouse)». В режиме «получать товар» служащие Склада ищут искомый товар до тех пор, пока не соберут его в количестве 4-х единиц.

Сухопутные караваны купцов, прибывающие в город, первым делом пытаются поторговать на складе, помеченным как «торговый центр (trade center)» (над зданием висит флажок с изображением весов), а только затем, если это необходимо, в других. Работа же Торговой пристани от этого не зависит, она просто осуществляет товарообмен с ближайшим Складом.

Кнопка отмены последнего приказа. Действует ограниченное время с момента отдачи распоряжения о постройке или сносе зданий.

Просмотр списка сообщений. На кнопке указано число сообщений в списке. Удаляются сообщения по щелчку правой кнопки мыши. Необходимо помнить, что некоторые сообщения заносятся в список без обязательного вывода их на экран. Например, о первом пожаре игрока уведомляют в обязательном порядке, следующие непосредственно за ним сопровождаются только особым звуковым сигналом.

Переход к проблемной территории. Перебор проблемных мест карты, отмеченных в текущем списке сообщений.

III. Советники

Советник по труду

Очень полезный советник. Он представляет полный отчет о занятости населения по 9 различным категориям: промышленность и торговля, сельское хозяйство, Инженерные службы, водопроводное хозяйство, Префектуры, военное дело, развлечения, здоровье и образование, управление и религия. По каждой категории приводится требуемое и имеющееся количество рабочих. Цифры во второй колонке выделены красным цветом, если рабочих или служащих не хватает. В конце таблицы подводится итог: число работников в городе и процент безработицы, если она есть. С помощью советника можно также установить приоритеты категориям и зарплату.

Кадровый вопрос — один из самых больных в игре, причем и в начале, и в середине, и в конце миссий. Идеального баланса в трудовых вопросах достигнуть чрезвычайно сложно. Фактически, игрока ждет бесконечное лавирование между Сциллой и Харибдой, между безработицей и нехваткой рабочих. Безработица резко ухудшает настроения в городе, высокий ее уровень чреват бунтами и разгулом преступности, но зато она не сказывается напрямую на производстве. Нехватка рабочих, наоборот, жителей совершенно не заботит, однако она может замедлить или даже парализовать работу многих жизненно важных зданий. Например, можно построить хоть десять прекраснейших Библиотек, все равно они не будут приносить никакой пользы без персонала. А работающие в неполную силу Префектуры? Это уже чревато большими неприятностями.

Лучше сразу выработать свой стиль кадровой политики. Можно, скажем, всегда стремиться к оптимальному соотношению в этой области, но это, по правде сказать, слишком хлопотно. Можно взять за основу какой-то другой ориентир. К примеру, держаться в рамках от 0 до 5% безработицы, а для недовольных чаще устраивать Фестивали. Другой путь — создавать новые рабочие места с опережением, всегда устанавливая небольшой дефицит рабочей силы. Есть и еще одна тактика, ее основной принцип — постоянное резервирование не менее 50 рабочих мест и отказ от стремления к нулевому балансу. Для большого города нехватка 50 рабочих — это не столь серьезная проблема. Зато есть определенный запас прочности против безработицы.

Необходимо помнить, что работают в империи только плебеи в возрасте от 20 до 50 лет. Это объясняет то, что число жителей города обычно намного превышает число рабочих. Основной источник трудовых ресурсов — средний класс, зажиточные плебеи («зажиточные плебеи» — хорошо звучит!), живущие в инсулах (insulae, многоэтажные каменные дома), кварталы рангом выше уже заселяются знатными патрициями, которые нигде не работают по принципиальным соображениям.

Установка **уровня приори**тета категорий работ используется как раз при дефиците рабочей силы. Изначально советник распределяет рабочих по своему усмотрению, но игрок может изменить стратегию распределения, присвоив одной, нескольким или всем категориям свой приоритет. Пользоваться данной возможностью надо осторожно. Дело в том, что когда дефицит рабочей силы большой, есть риск того, что первоочередные категории заберут все имеющиеся трудовые ресурсы и ничего не оставят другим. С другой стороны, при малом дефиците рабочей силы вполне можно удовлетвориться стандартным распределением рабочих. Поэтому на практике редко задают приоритет более чем в двух категориях работ, причем делают это только в случаях острой необходимости. Например, при многочисленных пожарах можно временно, пока ситуация не нормализуется, дать Префектурам первую степень важности.

В большинстве случаев можно посоветовать выставлять первоочередный приоритет только для категории «промышленность и торговля». Поддерживать промышленность полезно по многим причинам. Особенно важно, что Склады в игре обязательно требуют полного комплекта служащих, в противном случае они не принимают товар.

Заработная плата рабочим и служащим изначально приравнивается к зарплате в Риме. Обычно зто 3 динария в год (пишется почему-то 30, но простой подсчет показывает, что на одного рабочего набегает в год именно 3 динария, а не 30). С помощью советника по труду можно изменить уровень заработной платы и предварительно оценить годовые расходы по зтой статье.

Высокая зарплата делает город привлекательнее для иммигрантов, низкая — ухудшает настроения в городе. Лучше не понижать зарплату ниже начального уровня. На зтом много не сзкономишь, только наживешь неприятностей на свою голову. От благотворительности тоже лучше воздержаться. Лишь имея надежный финансовый тыл можно повышать зарплату.

И еще одно важное замечание. Советник по труду никак не учитывает те предприятия и учреждения в игре, которые бездействуют не из-за нехватки рабочих, а из-за полного отсутствия доступа к трудовым ресурсам. Если, допустим, поставить Префектуру на окраине города, где поблизости нет ни единого жилого дома, то она будет пустовать при любом раскладе приоритетов в игре.

Военный советник

Военный советник представляет сводку по существующим легионам, выводится информация об их типе, количестве солдат и их морали, а также общие сведения о грозящих опасностях и запросах Императора. Возле каждого легиона наличествуют кнопки «Перейти к легиону», «Вернуться в форт» и «Имперская служба». С помощью первой кнопки можно быстро перейти к непосредственному управлению легионом. Вторая кнопка отдает приказ легиону о возвращении Форт без перехода к карте города.

Иногда Император требует от Наместника помощи в проведении военных действий против врагов империи. Легионы, которые будут посланы на подмогу, выбираются кнопкой «Имперская служба». Тут нужен очень тонкий расчет. Желательно, конечно, чтобы наши войска вернулись с победой и не сильно потрепанные в боях. Для зтого должна быть собрана сильная армия. Но, с другой стороны, о безопасности собственного города тоже не следует забывать.

Советник по делам Империи

О том, что думает о нас Император, можно узнать от зтого советника. Он также приводит список невыполненных запросов Императора и ведет счет личным сбережениям самого Наместника.

Благосклонность Императора измеряется процентами от 0 до 100. Император гневается в трех основных случаях: если вовремя не выполняются его приказы, если казна города пуста (деньги в минусе), а сам город медленно развивается, и если Наместник не по чину назначит себе персональную зарплату. После понижения уровня благосклонности ниже 10% терпение Императора иссякает, и он посылает в город карательную зкспедицию. Карательные отряды обычно очень сильны. Отбиться от них можно, но зто не выход из положения, поскольку Император не успокоится до тех пор, пока не сживет вас со света. Лучше примирится с ним, побыстрее набрав 35-ти процентный рейтинг. А еще лучше не доводить отношения до таких крайностей.

За понижением уровня благосклонности ниже нулевой отметки неумолимо следует полное разжалование и отправка в рабство на галеры. Без всяких карательных отрядов. Быстрый и бесшумный финал.

Приказы Императора предписывают либо отправить в Рим определенное количество указанного товара, причем бесплатно, либо выслать легионы в какую-либо соседнюю провинцию. Императорский заказ нужно выполнить за определенный срок, чем раньше, тем лучше. По истечению зтого срока Император начнет проявлять недовольство. Требуемые империи товары необходимо собрать на Складах, а потом при помощи советника отправить их по назначению. При поступлении заказа лучше сразу провести ревизию соответствующей отрасли производства и приостановить зкспорт. Если заказ очень срочный, то можно также временно запретить торговлю в городе указанным товаром.

Личные сбережения наместника складываются из ежемесячной персональной зарплаты (от 2 до 100 динариев в месяц). Зарплату Наместник назначает себе сам, но, если она будет не соответствовать занимаемой должности, Императору зто не понравится. Личные сбережения расходуются исключительно на взятки, или, выражаясь культурно, на подарки Императору (кнопка «Послать подарок (Send a gift)»). Это один из способов заслужить его благосклонность. Иногда, если запахнет жареным, можно безвозмездно вложить часть своих денег в казну города, чтобы быстро выйти из минуса (кнопка «Отдать городу (Give to city)»).

Рейтинги города

Здесь показываются текущие и требуемые для завершения миссии рейтинги.

Уровень культуры определяется обеспеченностью людей образованием, развлечениями и наличием в городе храмов. Уровень благосостояния показывает, насколько хорошо обеспечены люди едой, товарами, работой и т.д. Кроме того, он определяется общим финансовым положением в городе и заполненностью казны. Уровень мира растет каждый год, в течение которого не было разрушений города от рук захватчиков или повстанцев.

Торговый советник

Торговый советник представляет игроку список всех доступных товаров и их количество на Складах. У него же можно узнать о ценах в империи. Для каждого товара по щелчку мыши выводится своя панель управления. С ее помощью задаются различные режимы производства и торговли. Она содержит три кнопки.

Верхняя кнопка регулирует для товара режим **внешней торговли**. Возможны три варианта: «Нет торговли», «Импорт» и «Экспорт». Доступность импорта или зкспорта целиком определяется возможностями и потребностями городов, с которыми посредством обращения к карте империи есть торговые отношения. При выборе режима «Экспорт» необходимо дополнительно указать минимальный запас товара, который надо резервировать для внутреннего рынка.

Экспорт товаров — зто основной источник доходов любого города. С самого начала миссии следует как можно быстрее наладить производство именно тех товаров, которые потом можно будет продавать соседям. Обычный запас для внутреннего рынка — 1 или 2 единицы. С ростом потребностей города зту цифру можно увеличить.

Импорт — занятие дорогостоящее. Надо очень тщательно все обдумать, прежде чем выбирать зтот режим. Мрамор и оружие нужно закупать только небольшими партиями, только чтобы обеспечить работу Казарм или строительство Больших храмов (если уж они так понадобились). Всегда лучше импортировать сырье и перерабатывать их в собственных мастерских. Ни к чему, например, импортировать мебель, если можно закупить древесину и из нее уже делать собственную мебель. Иногда даже удается наладить продажу зтой мебели третьему городу. Что же касается продуктов питания, то их импорт вполне допустим, но только если финансовое положение стабильно, а своих пищевых ресурсов не хватает или они недостаточно разнообразны.

С помощью средней кнопки можно приостановить или возобновить **производство товара**. Допустим, мы добываем глину в больших количествах и гончарные мастерские не успевают ее всю переработать. В результате Склады оказываются переполнены глиной. Лучшее лекарство в такой ситуации — временно закрыть Глиняные карьеры и подождать, пока запасы немного поубавятся. Построить дополнительную мастерскую тоже будет не лишним.

Нижняя кнопка запрещает или отменяет запрет на **внутреннюю торговлю**. Запрет торговли используется только в тех случаях, когда иначе невозможно выполнить заказ Императора. Некоторые игроки запрещают торговлю из жадности, желая запасти больше товаров для экспортной продажи. Есть и еще один резон, спорный, но все же имеющий право на существование. Можно объявить в городе «сухой закон» и запретить продажу вина. Этим пресекается образование прослойки патрициев, что может быть полезно в случае острой нехватки рабочей силы. Патриции ведь, как известно, гнушаются какой-либо работы.

Демографический обзор

Тут графики и гистограммы. График роста города, гистограммы распределения людей по возрасту и по социальному статусу, обзор запасов продовольствия и состояния дел в иммиграционной службе.

Здоровье города

Обзор работающих бань, цирюлен и клиник. Советы по улучшению ситуации.

Советник по образованию

Советник по образованию следит за тем, чтобы жители имели доступ к образовательным центрам, а также за тем, чтобы общее количество Школ, Академий и Библиотек было достаточным для удовлетворения нужд города. Если, допустим, детей школьного возраста больше, чем могут вместить Школы, то общий рейтинг культуры понижается.

Дети в Римской империи ходят в школу до 13 лет. Одна Школа содержит классы для 75 детей. Академический возраст — от 14 до 21 года. Академии вмещают 100 студентов. Библиотеки должны рассчитываться на все население города, одна Библиотека может обслужить 800 жаждущих знаний граждан.

Развлечения

В Римской империи развлечениями (правда, не только ими) ведали эдилы. Но, поскольку в игре на определенном этапе в должности эдила (Aedile) будет сам игрок, лучше оставим простое, хотя и не очень удачное определение «Советник по развлечениям».

Отчеты советника по развлечениям схожи с отчетами советника по образованию, только теперь идет проверка работа Театров, Амфитеатров, Колизеев и Ипподромов. Развлекательная «сила» одного Театра — 500 человек, Амфитеатра — 800 (при наличии двух типов представлений), Колизея — 1500 (также при наличии двух типов представлений), одного Ипподрома автоматически хватает всем. Желательно, чтобы суммарный показатель по всем зданиям превосходил численность населения.

Советник по развлечением также отвечает за **проведение фестивалей**. Фестивали посвящаются одному из пяти богов. Они бывают маленькими, средними и большими. Для их проведения нужно выделить определенную сумму денег (эта сумма зависит от числа жителей). Для больших фестивалей требуется дополнительно несколько единиц вина.

Фестивали можно использовать для ублажения богов, но все же их основное предназначение — порадовать простых смертных людей, ослабить их недовольство властью, если таковое имеется. Это самый эффективный способ поднятия общего жизненного тонуса в городе. Хороший настрой людей понижает уровень преступности и риск возникновения бунтов, способствует скорейшему росту города.

Когда в городе нет никаких особых проблем и жители довольны своим правителем, можно ограничится одним фестивалем в год. И, соответственно, чем хуже положение дел, тем чаще желательно проводить фестивали. При этом бога-покровителя для фестиваля можно выбирать произвольно, тут это принципиальной роли не играет.

Религия

Здесь приводится подробный отчет о состоянии религии в городе. Для каждого божества приводится число храмов, время, прошедшее со времени последнего фестиваля и качественно оценивается его благосклонность.

Финансовый отчет

Финансовый отчет содержит список всех расходов и доходов города за текущий и прошедший год, а также информацию о проценте собираемости налогов. Тут же можно изменить налоговые ставки и предварительно оценить возможные налоговые сборы.

Доходных статей только три: налоги, экспорт и дотации от Императора. Самый весомый вклад обычно приносит экспорт. Дотация присылается Императором только один раз, когда финансы города впервые оказываются на нулевой отметке.

Расходных статей много больше: импорт, зарплата, строительство, 10% выплаты при задолженности города Риму (то есть когда деньги в минусе), персональная зарплата Наместника, прочие расходы (проведение фестивалей, воровство, открытие торговых путей) и дань Риму (в простых миссиях обычно отсутствует).

Уровень налогов

Изначально равен 7%. С налогами ситуация примерно такая же, как с зарплатой. Повышая налоги, мы немного увеличиваем сборы в казну, но все же рискуем больше потерять из-за роста числа недовольных властью граждан. А вот чуть-чуть понизить его можно, это будет способствовать более быстрому росту города.

Главный советник

Главный советник представляет краткий отчет обо всех сторонах городского хозяйства. Отчет содержит 12 пунктов. Ниже перечислены все.

Трудовые ресурсы. Сообщения о нехватке стольких-то рабочих или процент безработицы. Изредка можно встретить и надпись «проблем нет».

Финансы. Сообщается, на сколько динариев в казне стало больше или меньше по сравнению с началом года.

Миграция. Возможны три основных типа сообщений: «иммиграция продолжается», «иммиграции мешает ...» (нехватка жилья, война, скверные условия жизни и т.д.) и «идет эмиграция». Последнее сообщение самое тревожное, оно означает, что люди бегут из города, что в городе серьезные



■ К бою готовы

проблемы.

Запасы пищи. Качественная оценка имеющихся в Амбарах запасов.

Потребление еды. Оценка обеспеченности провизией жителей.

Угроза войны. Сводка последних донесений разведки о приближающихся врагах.

Преступность. Основная проблема состоит в том, что преступность нельзя победить только грубыми силовыми мерами, построив дополнительные Префектуры. Префекты по мере сил ловят преступников и предотвращают грабежи Форумов, однако они не в состоянии искоренить первопричину преступлений и защитить всех мирных граждан от бандитов. Преступность поднимает голову там, где высокий уровень безработицы, высокие налоги, низкая заработная плата и низкое качество жизни (Боже мой, напомните мне, о чем я пишу, о Римской ли империи?). Как правило, если настроение жителей города и их отношение к власти хорошие, преступность сходит на "нет", но иногда в отдельных плохо развитых районах проблемы остаются. Их можно легко решить, повысив престижность района и его культурный уровень. А есть и другой выход: просто снести позорящие город бандитские трущобы и разбить на их месте красивый сад.

Оставшиеся пункты: *Здоровье, Образование, Религия, Развлечения, Настроение жителей.* В них также дается качественная оценка ситуации в указанных областях.

IV. Дополнительные практические рекомендации

Начало миссии

В начале миссии решается очень многое. Рекомендуется сразу поставить минимальную скорость игры и внимательно изучить обстановку. Наиболее важно знать следующие вещи: мирная провинция или нет; где находятся плодородные «желтые» земли, достаточно ли их и что именно можно выращивать; какое сырье можно добывать и где его месторождения, каковы торговые перспективы. После этого уже становится ясным план дальнейших действий. Последовательность строительства принципиальной роли не играет, однако будет полезным все же выработать для себя определенные правила.

Первый камень в фундамент нового города лучше заложить как-нибудь поторжественнее. Скажем, построить Большую статую. Не корысти ради, а просто так, на удачу. Затем следует сразу отвести небольшой участок под жилые дома. Это делается для того, чтобы во время наших последующих архитектурных изысков первые поселенцы уже потихоньку прибывали в город.

Серьезное строительство лучше начать с возведения Водохранилищ и Водопроводов. Тянуть водопровод потом, по уже отстроенным районам города — крайне хлопотно. Лучше сразу обеспечить предполагаемый центр двумя-тремя работающими Водохранилищами. Фонтаны пока строить не надо.

Следующий этап — строительство Ферм. В некоторых миссиях плодородных земель очень мало, поэтому их надо использовать экономно. Желательно, чтобы на них вообще ничего не строилось кроме Ферм, Префектур и Инженерных служб (последние два здания нужны везде). Количество дорог лучше тоже свести к минимуму. Большому городу потребуется много Ферм, но для начала хватит трех-четырех. На подъездах к Фермам ставится первый Амбар. Чуть дальше, если необходимо, второй, настроенный на приемку продовольствия из первого (команды «получать еду»). Аналогичным образом решается вопрос со строительством Рыбацких причалов, только для них нужно еще наличие Корабельной верфи.

После сельского хозяйства настает черед промышленности и торговли. Последовательность действий: проводим дорогу, строим два-три сырьедобывающих предприятия, Префектуру и Инженерную службу, Склад для приемки сырья. Тут же под боком размещаются две-три мастерских. Кстати говоря, в отличие от Ферм, большого количества дополнительных производственных мощностей городу, скорее всего, не понадобится.

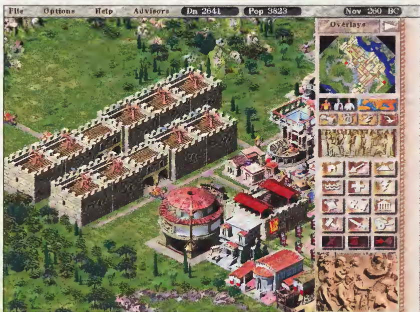
Затем открываются торговые пути. Для сухопутных путей выбирается один Склад в качестве «торгового центра» (лучше построить для этого дела специальный Склад), ему надо задать режимы «получать товар» для экспортной продукции. Для морских торговцев надо построить Торговую пристань и специальный Склад (также с соответствующими режимами «получать товар»).

После того, как определились основные сельскохозяйственные, промышленные и торговые центры, можно уже более точно рассчитать место центра города и первых жилых кварталов. Так, чтобы они обеспечивали рабочей силой эти центры, но в то же немного в стороне от них.

В центре города обычно возводится Сенат и будущий квартал знати. Тут же, но немного поодаль, можно оставить место для Колизея или Ипподрома. Также в центре города часто строят Больницу.

Планировка жилых кварталов — это целое искусство. Начать надо с дороги, с улицы. При наличии денег лучше сразу делать ее мощеной. Будет нелишним всегда оставлять небольшие хвостики для последующих ответвлений и проулков. В центре квартала можно для пущей важности поставить Большой храм, дом правителя или Большую статую, — но это по желанию. Основа квартала — участки для домов в две линии от дороги. Оптимальная длина — 6 или 8 участков. На третьей линии от дороги строят Фонтаны (один посередине или два с боков) и возводят Сады. Возле домов — Маленькие храмы, Форумы, Библиотеки, Академии, Бани, Цирюльни и Частные клиники (конкретный выбор определяется наличием этих зданий в соседних кварталах). После них под «прикрытием» зданий первого кольца уже можно строить Школы, Рынки, Префектуры и Инженерные службы. Далее уже допустимы развлекательные сооружения и Амбары.

После создания указанным выше способом (или любым другим) нескольких первых жилых районов остается лишь позаботится об обороне города. Армия — вещь дорогостоя-



■ Любимый город может спать спокойно. По крайней мере через эти ворота враг вряд ли пробьется

щая. Для начала лучше ограничиться Казармами и одним Фортом с легионерами (если есть возможность производить собственное оружие) или конницей (если нет). Военную академию желательно строить сразу только в беспокойных городах.

Теперь уже можно включать нормальную скорость игры. Первоначально основной проблемой будет острая нехватка рабочих рук. Многие так замечательно спланированные вами постройки будут некоторое время бездействовать. Самое неприятное следствие из этого — повышенная опасность пожаров и обвалов зданий из-за неустоявшейся работы Префектур и Инженерных служб. Это надо пережить, причем лучше не горячиться и не терзать Советника по труду изменениями приоритетов по видам работ. Хорошим решением будет временно повысить зарплату и понизить налоги — это ускорит приток новых людей.

Другая проблема первых лет правления — финансовая. Пока жизнь города еще не налажена, расходы будут во много раз превосходить доходы. Тут тоже главное не нервничать, спокойно ставить на ноги производство и торговлю, а избегать только двух вещей — гнева Императора (вовремя посылать ему подарки, не допускать падения уровня благосклонности ниже 10%) и долга в 5000 динариев (после этой цифры кредит исчерпывается).

Префектуры и Инженерные службы

Уже была неоднократно отмечена важность этих зданий. Экономить на них — себе дороже. Приведу еще несколько советов на эту тему. Многие игроки забывают, что Префектуры и Инженерные службы не имеют радиуса действия в обычным понимании этого слова. Типичная ошибка — поставить, допустим, Префектуру на перекрестке дорог и решить, что она равномерно распределит свое влияние на все четыре направления. Это не так. Префект будет совершать обход города по маршруту, в который, весьма вероятно, какая-то из дорог не попадет. Поэтому лучше взять себе за правило ставить эти два здания не только на основных улицах, но и в различных тупичках.

Если пожар или обвал здания все же случились, то первое, что нужно сделать — выяснить, какое именно здание пострадало (оно должно указываться в сообщении), чтобы потом восстановить нарушенный баланс, построив точно такое же. При пожаре также необходимо сразу проверить, нет ли опасности для каких-либо жизненно важных или дорогостоящих зданий. Иногда даже можно снести несколько домов, только чтобы отрезать их от очага пожара. После устранения нанесенных повреждений можно уже подумать над первопричинами бедствия и, возможно, построить близ проблемного места дополнительную Префектуру или Инженерную службу.

Развитие города

Стабильный рост населения города — это залог успеха миссии. Не набрав определенного количества жителей, нельзя победить. Поэтому приезд иммигрантов в город всегда желателен, а графа «миграция» в отчете Главного советника должна проверяться в первую очередь. Но, разумеется, прибытие новых людей вызывает к жизни немалые проблемы, основные из которых — голод и безработица. Снова и снова требуются новые фермы, новые рабочие места, новое жилье и т.д. Получается заколдованный круг: чем лучше живется людям в городе, тем больше прибывает иммигрантов; чем больше прибывает иммигрантов, тем хуже становится ситуация. Разорвать этот круг можно лишь достигнув указанного минимума численности и прекратив после этого строительство новых жилых кварталов.

Принципиально важно обеспечить не только количественное, но и качественное развитие города. Бедные, неразвитые кварталы (жители палаток и хижин) являются источниками преступности и болезней. Они не платят налогов (нечем) и являются скудным источником рабочей силы. С ростом статуса домов повышается социальное положение их обитателей. Чем обеспеченнее семья, тем быстрее она растет (естественный прирост населения) и тем больше она платит налогов. Но и внимания взамен тоже требует больше. Если беднякам было достаточно чистой воды из Фонтана и краюхи хлеба, то знатные патриции уже начинают привередничать. Мол, не хочу сегодня на гладиаторов смотреть, подавай мне гонки колесниц.

Идеальный социальный расклад: часть кварталов отдана знати (виллы и дворцы), остальное население преуспевает в многоэтажных каменных домах — в инсулах. Помочь добиться такого положения могут локальные отчеты домовладельцев, которые для конкретного здания можно вызвать правой кнопкой мыши. В них показаны запасы еды и товаров в доме, а также приведена первостепенная причина, мешающая дому развиваться дальше. Таких причин множество: например, негативное влияние находящегося поблизости Амбара или отсутствие на местном рынке посуды. Устранив их, мы добьемся улучшения статуса дома. Можно было бы опубликовать полный список возможных проблем и методов борьбы с ними, но это слишком бы увеличило объем и без того непомерно большого Guide'а.

Конечно, постоянно сверяться с локальными отчетами утомительно. Внимательный игрок довольно быстро может научиться видеть нужды города без их помощи, вполне удовлетворяясь помощью Главного советника и собственной интуицией. Однако заглядывать в них время от времени все же полезно.

Военные действия

Напоследок расскажу немного об столь обруганной нашим журналом модели боев в игре. Действительно, она не впечатляет. Да и вообще, все как-то с ног на голову поставлено. Это в Римской-то империи и не провести ни единой завоевательной кампании! Это за мирные-то заслуги сделаться Императором! Неслыханно. Впрочем, положа руку на сердце, не могу сказать, что бои в игре плохи или сильно раздражают.

Доступны только три вида легионов. Тяжелая пехота (легионеры) — самые мощные, но и самые медлительные воины. Кавалерия слабее, но зато очень быстра. Метатели дротиков хороши только для дистанционного боя. Дополнительно город защищают баллисты, расположенные на Сторожевых башнях и солдаты на Крепостных стенах. Посильный вклад в оборону города могут внести префекты и гладиаторы (!).

Доступны следующие виды построений: построение квадратом (только для легионеров), двойная и одинарная линии различной ориентации и рассыпной строй при движении. Врага лучше встречать уже построенными в боевой порядок легионами и как можно дольше, не вступая в бой, держать его под обстрелом метателей дротиков. Своих же людей из-под обстрела надо уводить, немного отступая. Вражеских лучников надо атаковать конницей.

По правде сказать, бои несколько несбалансированны. Баллисты в игре чрезвычайно сильны. Ими одними, если конечно правильно их расположить, можно побеждать самых грозных врагов. Восемь Сторожевых башен, поставленных в две линии, способны разбить в пух и прах два-три отборных легиона, если эти легионы, конечно, не догадаются обойти их стороной. И при этом содержание баллист не требует никаких особых затрат! Всего-то 6 работников и один простой солдат. Благополучный богатый город вполне может надежно обезопасить себя с их помощью, поставив Башни во всех стратегически важных местах. Только городам на сугубо равнинной территории трудно полностью прикрыть такой защитой своих жителей.

При наличии Сторожевых башен тактика боя меняется. Теперь наши легионы должны ждать врага либо под Крепостными стенами, прикрываемые баллистами, либо за стенами. Первый вариант более рискован, второй чреват тем, что противнику удастся прорваться в город и нанести ему значительный ущерб. ▲

■ Colin McRae Rally

Вместо своего имени наберите:

DARKSIDE - ночная езда
BACKAGAIN - гонка будет происходить в обратном направление (от финиша к старту)
WHITEOUT - езда в тумане
CHOIRBOY - коментатор с тонким голосом
SPECIALED - измененый режим просмотра вашего заезда
ROCKETMAN - увеличение мощности ускорения
BIGGUNS - вдвое увеличивает силу мотора
TURNBACK - вместо передних поворачиваются задние колеса
ALIENGOO - машина из желе

■ Deer Hunter 2



Во время охоты нажмите F2 и наберите следующие коды:
dh2tracker - показывает животных на карте.
dh2shoot - переносит вас к ближайшему животному.
dh2honey - все животные идут к вам
dh2wright - режим полета
dh2doolittle - животные вас не замечают
camera set deer1 - вид из глаз животного
camera set player - вид из глаз игрока
dh2flash - быстрый бег
dh2supaflash - очень быстрый бег
dh2thunder - гром
dh2rain - дождь
Dh2snow - снег
dh2blizzard - быстрая смена погоды

■ Dune 2000



Сразу после начала миссии сохранитесь, выходите из игры и загрузите файл с сохраненной игрой в какой-нибудь шестнадцатиричный редактор. Если вы играли за Atreides, то поменяйте байт по адресу 24346 на 50, если за Ordos'ов - то по адресу 71676, а для Harconnen'ов - 4ACE6.

■ The 5th Element

Наберите нижеприведенные коды в главном меню и у вас после New Game появятся следующие опции:

RALPH - Level select (выбор любого уровня)
DAVID - Unlimited (бесконечные боеприпасы)
THIERRY - Enemies steps (враги вас не замечают)
JEROME - Shield (энергетический щит)
OLIVIER - All weapons (вы получаете все оружие)
FANETTE - All objects (вы получаете все предметы)
BENOIT - All films (перед игрой вы просмотрите все заставки)
JOEL - включает все вышеперечисленное

■ Fallout 2



Для того, чтобы все основные характеристики у вашего персонажа были по максимуму, начните новую игру и зайдите на экран создания персонажа. Израсходуйте все Char points, запишитесь (Options/Save) и загрузите сохраненный файл в какой-нибудь шестнадцатиричный редактор. Все байты по адресам *0007*, *000b*, *000f*, *0013*, *0017*, *001b* и *001f* замените на *0A*.

■ F-16 Multirole Fighter



Нажмите "Т" во время выполнения миссии и напечатайте:
you got what i need - бесконечные боеприпасы
food goes here - пополнение боезапаса
big gulp - дозаправка самолета
youre here forever - неуязвимость
damn that corner - исключает возможность разбить самолет
chiliburger - устраняет повреждения
spindive - неуязвимость
paperairplane - ваш самолет становится бумажным

■ Return Fire 2



Во время игры вызовите консоль (клавиша "`") и наберите *easter!* - на месте разрушенных зданий появятся пасхальные яйца.
Когда вы находитесь в командном бункере наберите в консоли *fubar!* - один из ваших джипов оснастятогромной бомбой, взрывающейся при малейшем повреждении.
Все очки, звания и медали обнуляться, если вы примените один из вышеприведенных читов.

■ SIN

/wuss - вы получаете все оружие
/superfuzz - God mode (без комментариев)
/nocollision - режим прохождения сквозь стены
/wallflower - враги вас не замечают
/spawn magnum - вы получаете Magnum
/spawn shotgun - вы получаете Shotgun
/spawn assaultrifle - вы получаете Assaultrifle
/spawn rocketlauncher - вы получаете Rocketlauncher
/spawn sniperrifle - вы получаете Sniperrifle
/spawn reactiveshields - вы получаете ReactiveShield

FROM ALPHA TO OMEGA

FROM A TO Z

ZONE

Станислав Шульга

Феномен виртуальной смерти

или игры, в которые мы играем

Где-то в середине восьмидесятых в журнале "Знание-Сила" была напечатана фантастическая повесть, "На пажитях небесных", если мне не изменяет память, написал ее Владимир Пирожников. Довольно крепкий сюжет заключался в следующем: некий гениальный программист решил попробовать свои силы и запрограммировал межпланетный компьютер так, чтобы тот смог обеспечить ему признание коллег. Вскоре несколько его статей были признаны лучшими по итогам текущего года. Не удовлетворившись этим, парень решил сделать так, чтобы машина устроила ему личное счастье. Очень скоро он встретил красивую и весьма умную женщину, которая влюбилась в него до беспамятства. Парень оказался перед фактом того, что его личная жизнь и профессиональный успех, возможно, были созданы компьютером. Факт сей означал, что имея на руках такие инструменты, человечество вскоре сможет получить все и даже больше, сделав только пару нажатий клавиш на клавиатуре. Все его свободное человеческое существо воспротивилось этому, и он никак не хотел верить в то, что все это всего лишь действия машины, а не игра случая или результат его собственных усилий. Ни доказать ни опровергнуть этого он не мог, и поэтому решился на третью серию, результат которой должен был стопроцентно доказать, что машина может спланировать все события человеческой жизни. Третья программа называлась "Смерть". Началась игра между машиной и человеком, Игра, конечным итогом которой, а равно и доказательством неограниченных возможностей компьютера, должен был стать труп человека.

Вряд ли кто-то из нас, садясь за любимую PC'шку, думает о том, что в результате проигрыша он больше никогда не сядет за клавиатуру и не будет заниматься отстрелом туповатых полигональных моделей или беготней за старым другом, одетым в камуфляжной окраски скин. Тем не менее, факт остается фактом: друзья и полигоны иногда проворнее и, будучи дефрагментированными, и в очередной раз созерцая обстановку в положении лежа, с резюме типа "Player becomes bored with life", мы должны признать, что пациент скорее мертв, чем жив.

Игра предполагает моделирование каких-то реальных процессов и, если речь идет о симуляторе боевого истребителя, войсковой спецназовской операции, похождениях героя-одиночки, обвешанного всеми возможными видами стрелкового и холодного оружия, то само событие должно быть включено в идеологию игры по умолчанию. Другое дело, как этот момент "оцифровывается" идеологами игр и разработчиками. В смысле - с какими эффектами преподносится. Об этом ниже.

Смерть в реальной жизни и смерть в игре. Таинство, происходящее с нами лишь однажды, и нечто, случающиеся с нашим героем или с нашей виртуальной оболочкой сотни раз.

The End и Game Over. Первое возникает в игре после бравурных фанфар финального ролика, венчающих успешное преодоление всех препятствий. Хэппи-энд, все здоровы, с хорошими дивидендами и in five days I'll be ready for more action!

Game over. Точное определение состояния игрока, избегающее понятия "финал". "По ту сторону игры". Это означает, что мы всего лишь вылетели на какие-то пару минут из процесса, что стоит перегрузить игру, и все пойдет по новой. Формально смерти нет. Есть нечто эквивалентное выкидыванию соперника из пределов бойцовского круга в сумо. Ты просто вне игры. Поднялись, отряхнулись - и в бой. Опять в круг.

Не тут-то было. Лужи спрайтовой крови и полигональных обрубков тел. Это мало вяжется с формальным "вне игры". Это не футбольный офф-сайд. Филологией здесь не прикрыться. Это кровь, пусть виртуальная, но кровь. Разработчики сделали более, чем прозрачный намек на то, что произошло. Ты умер. Но... Во имя Отца и Сына и Святого Духа. Loading...

На чем основано это чудо? С какой стати нам сначала показывают то, что осталось от нашей бренной виртуальности, а потом с легкостью возвращают на то же самое место простой командой из главного меню? При большом желании и навыкам в построении логических последовательностей под это можно подвести буддизм, с его многократностью перерождений, переселением душ и остальными декорациями. Под причины введения события "смерть" в игру и то, в каком виде это воспринимается нами, можно подвести море философских построений, но дело, как мне кажется, не в том, какую религию исповедывают разработчики и идеологи игр.

Прежде, чем я продолжу глубокомысленные рассуждения о феномене каждодневного умирания в философском контексте виртуальной субкультуры (извините за выражения), выдам несколько более-менее прагматичных фраз.

Чем объясняется присутствие этого события в играх, как оно, возможно, было узаконено, и как с ним боролись разработчики?

Специфика того же 3D-action, RPG или adventure предполагает элемент опасности. Без этой имитации в виде краснеющего монитора и воплей из динамиков, переживание игры свелось бы к минимуму и было бы больше похоже на стрельбу по мишени "бегущий кабан". Развлечение для готовящихся к сезону охотников. Осознание того, что за неудачные действия мы будем наказаны, делает игру интереснее. С нас снимают здоровье и, вместо того, чтобы тупо пхаться за следующим ключом через коридор с толпой монстров, мы ищем неподобранные вовремя аптечки (это я пишу не для тех зайцев, которые бегают по уровням, до этого побывав на консоли и напечатав слово god) и уклоняемся от шальной цифры, выпущенной не таким уже и тупым спрайтом. По себе знаю, три года в зале провел, одно дело отрабатывать удары на мешке с песком, и совсем другое - свободный спарринг с таким же живым, как и ты, бойцом. Качественно отличающиеся вещи. Ответственность за свои действия делает процесс намного привлекательнее. Смерть в ряду наказаний (последовательное уменьшение здоровья), является крайним случаем. Все, отстрелялся. Иди спать, взрослые мальчики будут играть дальше.

Итак, смерть в играх является не более, чем высшей мерой наказания игрока за неверные действия в ходе выполнения задачи, а не попыткой смоделировать само событие с какими-то глубокими философскими целями. Вводя это событие в игру, разработчики добиваются повышения

интереса к процессу игры со стороны определенной категории игроков. Для менее агрессивных делаются квесты и экономические симуляторы, где вас, как максимум, ждет или тупик в ходе расследования или банкротство.

Могла ли быть альтернатива? Не доводить дело до абсурда? Потому как наблюдать самого себя, разнесенного на куски и плавно скатывающегося остатками корпуса по наклонной плоскости, несколько непривычно, мягко говоря. Избежать изображения тела с неестественно выгнутыми конечностями и предсмертных криков?

Так или иначе, я думаю, что все дело в тех, кто разрабатывает игры, и на чем эти люди выросли. Я не думаю, что если бы Джон Ромеро провел пару лет во Вьетнаме, он с такой же легкостью программировал подробные фазы отделения от тела жизненно важных органов и занимался дизайном интерьеров, в которых роль елочных игрушек выполняют отрезанные конечности неудачников от спецназа. Человек, выросший на похождениях Арнольда и на остальной продукции подобного рода, воспринимает смерть и все предшествующее ей как вечернее развлечение с поп-корном и банкой Коки в руке. Знаю по себе, фильмы ужасов никогда не вызывали ужаса, скорее любопытство типа "а как это все снимали?". Другое дело, когда ты смотришь вечерние новости или хроникальные кадры о Чечне или Второй Мировой. Немногие из тех, кто потеет над оптимизацией кода, сидели в окопах. Именно поэтому (это мое личное мнение) мы созерцаем смерть на экранах и более того - смерть в подробностях, достойных анатомического театра.

Продолжаем. Нас подстрелили и мы умерли. Виртуально. С одной стороны, являясь мощным стимулирующим средством, виртуальная смерть выступает не менее сильным тормозом процесса. Вряд ли кто-то сядет за игру, которая после первой неудачи выдаст сообщение о том, что игра закончена и больше ни одной попытки вам предоставлено не будет. Играбельность сведется к нулю, если нам не будет предоставлена возможность попробовать еще раз. И не с начала игры или уровня, а с того места, где у нас были козыри на руках, пока какая-то оцифрованная анимация не достала нас fireball'ом. В результате возникла опция Save. Что это такое объяснять не буду. Все и так в курсе.



Второй момент. Cheats. Другими словами - отключение смерти. Я не думаю, что их ввели ради того, чтобы наиболее впечатлительные пользователи не переживали шокового состояния. Причина, скорее, в другом.

Что мы переживаем, когда видим отнятые конечности или свой труп в квейковском Deathmatch? Гору взлетевшего в воздух барахла, собранного в странствиях по подземельям Diablo? Заставку, навроде как в Strike Eagle II: It was a horrible crash (это про нас с вами)? Не думаю, что мы долго переживаем по этому поводу. Если бы начались массовые психозы и срывы в депрессию или если бы просто игры, содержащие это событие, имели бы низкий рейтинг в чартах из-за низкого коммерческого успеха, то вряд ли бы разработчики оставили место для такой продукции в своих нынешних и будущих планах, а официальная цензура запретила бы это. Попытки отойти от самого факта предпринимались. Нечто подобное пытались сделать в Hexen II, когда ты воскресаешь из мертвых в начале хаба с подписью о том, что Господь позаботился о твоей душе и вернул ее твоему потрепанному телу для продолжения правого дела. Но, вряд ли это действительно кому-то нужно. Смерть в игре переживается большинством как досадная задержка, замедляющая прохождение. Процесс прерывается, и задача - восстановить его как можно быстрее или убрать причину вообще, От неприятностей их спасает главное меню и консоль. Смерть? Во имя Отца и Сына и Святого Духа. Loading...

О чем это говорит? Восприятие факта смерти как досадной задержки в игровом процессе? Отчасти о том, что игровой мир пока еще является частью индустрии развлечений, развлечений для детей, подростков, студентов и подуставших от офисных будней клерков. Ни на что большее она пока не претендует и не будет претендовать. Ни на статус отдельного вида искусств, ни на культурное явление, содержащее серьезные поводы для размышлений, ни на ту основу, в которой люди будут находить нечто большее, чем вечернее развлечение.

Игры считаются инфантильным занятием не в последнюю очередь из-за того, что подход к ключевым событиям в жизни человека, в частности к смерти, та модель, которая

заложена в идеологию игр, больше похожа на возню детей в песочнице. Столкнуть двух солдатиков лбами, сказать что они убились, через пару минут вытащить из песка и оживить для следующих подвигов.

Сделаю отступление. Как создаются юниты в RTS? Как в песне: "Нажми на кнопку - получишь результат". Затрачивается зное количество какого-нибудь ресурса, и наружу выскакивает готовый к бою юнит. Ладно, когда дело касается робота или танка, но когда "производится" солдат? Никаких упоминаний об отношениях между мужчиной и женщиной (исключение - Beast and Bumpkins). В Seven Kingdoms проблема была решена с помощью близлежащей деревни, в которой уже были "готовые" жители. Тренируем какое-то время крестьянина, и получаем на выходе бойца или шпиона. Более-менее логично. Что до всеми любимого C&C, то на такие мелочи там просто никто внимания не обращал. К чему я? У детских кукол есть руки и ноги, но отсутствуют другие жизненно важные органы. Детям об зтом знать пока необязательно.

Можно списать зто на упрощение игрового процесса, все-таки RTS предназначены для развлечения людей, чьи организаторские и аналитические способности не находят достойного применения в реальной жизни, но в тех же Civilization, Deadlock или Master of Orion есть понятия демократического строя, диктатуры и рабовладения, но отсутствуют такие категории, как матриархат, патриархат, демографическая структура общества или полигамия с моногамией. Процесс игры был бы несколько другим, если бы в играх учитывались, хотя бы отчасти, зти вещи. Вам пришлось заниматься не только открытиями, но и зкономическими программами на предмет изменения пенсионного возраста, если в вашем обществе слишком много стариков и слишком мало работающих людей, которые должны платить налоги.

Вы заметили, насколько мало игр, в которых задействован сюжет поиска пропавшей возлюбленной или возлюбленного? Разве что - The Curse of the Monkey Island или приставочная Zelda. Насколько мало в них сексуальных злементов (я не имею в виду игры типа стрип-покера, серии типа Space Sirens), действительно трагических событий, как потеря кого-то или чего-то важного? Сериал о Ларри на зтом фоне - явление единичное, с одной стороны, и комедийное - с другой. Серьезностью отношений здесь и пахнет.

В свое время Толкиен подвергся критике за то, что в его зпопее действуют некие герои, для которых женщина может быть в лучшем случае соратником по борьбе, но никак не партнером в постели. Бесполые героические иконы, умеющие только махать мечом и петь патетические гимны. Единственный любовный сюжет на тысячи страниц об Арде - Берен и Лучизнь. Почему человек в возрасте, имеющий четверых детей и повидавший на своем веку многое, написал книжку о героях, у которых единственный половой признак - меч на левом боку? Потому что Толкиен писал продолжение "Хоббита", и зпопея задумывалась, как продолжение зтой сказки для детей.

Детям рано знать о таких вещах, как любовь между мужчиной и женщиной, пусть подрастут и потом мы расскажем, что там к чему Plug&Play. Детям рано знать о том, что такое смерть. Они еще пройдут через зти потери.

Рождение, любовь, смерть. Любая система культурных ценностей стоит на оценках зтих ключевых событий в жизни человека. Любая идеологическая схема, кроме бытовых правил содержит постулаты, которые объясняют зти события и то, как должен вести себя человек, когда зто приходит. Несмотря на то, что зти объяснения представляют собой мифы, именно на них мы строим более приближенные к повседневной жизни вещи.

Готовность умереть каждый день была заложена как аксиома в бусидо, самурайский канон. Что зто давало в реальной жизни? Воин считал за честь умереть в бою и бился, как в последний раз, не думая о том, что будет завтра. Грубо говоря, повышалась боеспособность как отдельного бойца, так и подразделения в целом. Отношение буддистов и христиан к факту смерти оценивается по-разному. Что мы имеем в повседневной жизни? Не только храмы с разной архитектурой. Это сказывается на таких вещах, как корпоративная культура, правила поведения в обществе, ритуалы и телевизионные шоу. Связи зти можно проследить, что уже неоднократно делалось. Есть предположение о том, что капитализм вырос из идеологии протестантизма. Не убий, не укради, будь скромнее, работай в поте лица своего - все зто вылилось в финансовые рынки, биржи, транснациональные корпорации. Мифы воплотились в достаточно ощутимые вещи.

Да, уже слышу. "Нашелся умник, который хочет сделать из наших любимых развлечений повод посушить мозги". Ничего я не хочу. Я констатирую факт. И делаю зто не для того, чтобы сделать из PC-платформы алтарь, у которого будут искать ответы на вечные вопросы. Игра есть игра. Я не собираюсь одевать барабан на шею и призывать разработчиков в муках рожать новый взгляд на вещи, который просветит пару миллионов подростков о смысле жизни. Есть менее патетичные причины, по которым идеология игр (взгляд на фундаментальные вещи в человеческой жизни) может и должна быть изменена. И, прежде всего, зто относится к таким всем понятным вещам, как играбельность и игровая вселенная.

Что даст изменение подхода к событию смерти в игровой процесс? Представьте, что в следующей серии Tomb Raider после смерти Лары все сохраненные до зтого файлы будут затираться и прохождение будет начинаться снова, то есть смерть будет означать автоматическое перечеркивание всего того, что было "наработано" за предыдущие десять уровней. Что зто повлечет за собой? Во-первых, все будут играть достаточно осторожно. Во-вторых, количество смертельных ловушек и акробатических трюков будет сведено разработчиком до минимума, иначе весь процесс игры примет затяжной характер. Да, можно будет свалиться в какую-то яму, но зто будет не смертельно, и разработчик позаботится о том, как из зтой ямы можно будет выбраться. Не будет того бреда, который был во второй серии, когда надо было заниматься высшим пилотажем на грани фола и по десять раз проходить один и тот же участок. Кроме пары автоматов Узи появятся средства страховки в виде тросов, ботинок-кошек, сканирующего оборудования, подробных планов местности, проводника, который будет показывать как опасные места, так и пути их преодоления. Наверняка будет предусмотрена возможность выбирать из нескольких маршрутов самые легкие для тех, кто не хочет рисковать ("нормальные герои всегда идут в обход" (с) Ролан Быков), и усложненные для тех, кто хочет пройти игру еще раз по-новому. В реальной жизни к одному и тому же месту можно прийти с разных сторон, и та несуразность, которая меня больше всего доставала в том же Tomb Raider - единственность пути и невозможность пройти уровень подругому, более легкому маршруту - пропадет. Игра станет более близкой к жизни. Никто из нас не попрется по смертельному маршруту, на котором лежит куча ловушек. Альпинисты знают, что такое гора Лхозце. На вершине зтого восьмитысячника было немало людей, но, насколько я знаю, единицы сделали зто, забравшись по Южной стене. Большинство выбирало более легкий маршрут.

Другими словами, изменение подхода к факту смерти обогатит игру новыми злементами (как новым инвентарем, так и персонажами), что изменит сам процесс игры. Человек на войне думает не только о поставленном командованием задании. Не в последнюю очередь он думает о том, как бы остаться в живых или не остаться калекой (я прошу прощения за упоминание зтих вещей у тех, кто был там).

Есть ли подвижки? Безусловно. Они не относятся напрямую к событию "смерть", но к переоценке тех самых ключевых событий в жизни человека.

Эмансипация игрового мира, начатая все той же Ларой Крофт, напоминает ситуацию в мальчишеском туалете, где на перемене рассматривают журнал с голыми тетками. Игры начали взрослеть. В них появились женщины. Такой пуританский жанр как 3D-action вскоре разродится Daikatana, в котором будет крутогрудая японка и Дюк, судя по слухам тоже обзаведется постоянной подругой. Начинается период полового созревания. Поживем - увидим, к чему зто все придет.

Если говорить серьезно, то уже есть игры, в которых наметились попытки придать событиям реальной жизни не подчиненное значение и учесть их в игровом процессе.

Онлайновая Underlight (см. НИМ №5 за зтот год), в которой разработчики интересно решили проблему вхождения и выхода из игры, как отход ко сну и пробуждение, построив пространство игры на мире сна. В зтом свете событие "смерть игрока" достаточно условна, поскольку, по идеологии игры вы спите, и с вами может произойти все, что угодно и неоднократно. Кроме того, что может умереть ваше виртуальное тело, после него остается ваша виртуальная душа, которую тоже можно убить. Деление на душу и тело - то, что, пожалуй, не было сделано ни в одной игре подобного плана (имеются в виду онлайновые RPG). Это больше похоже на идеологию, основанную на религиозных представлениях о человеке, чем на скроенный на скорую руку сюжет игры.

В Starcraft (да и в Warcraft II) существовало условие, что главный герой или герои должны остаться в живых до конца миссии (по большому счету - до конца кампании). Иначе - перегружайся, или "наша песня хороша, начинай сначала", если влез в такую ситуацию, где в живых машина не оставит никого. Смерть главного героя или героини (бедная лейтенант Kerrigan, лучше бы она умерла) идет в противоречие с сюжетом, ее должно избежать. Цель миссии - избежать смерти главного героя - обладает одним из высших приоритетов.

Отношение к смерти, как к сопутствующему развлечению событию говорит только о том, что играм есть еще куда взрослеть. Смерть в зкшн-боевике и смерть в "Иване Рублеве" воспринимается по-разному, хотя и то и другое - кинематограф. Первый случай можно созерцать, пожевывая чипсы. Во втором хруст и чавкание будет воспринято сидящими рядом, по меньшей мере, как неуважение к тому, что показывают на зкране.

И последнее. Места хватит всем. И тем, кто хочет пострелять, не напрягая ничего кроме указательного пальца, и тем, кто ждет чего-то большего. Новых мыслей, новых взглядов на вещи. Быть может, ответов на вопросы, которые несколько важнее, чем вопросы о том, где продается последний хитовый шутер. Я думаю, что ситуация будет напоминать нынешнее положение вещей в кинематографе или музыке. Есть топорные боевики, и есть фильмы, после которых можно долго приходить в себя, размышляя об увиденном. Есть однодневная попса, и есть песни, которые не надоедают никогда. И с играми будет то же самое. Может не завтра и не через месяц, но будет. Во всяком случае, отсутствие в игре факта смерти главного героя, или оценка зтого события не как способа повысить играбельность, будет говорить о том, что за дело взялись люди которые действительно хотят что-то сказать, а не просто развлечь нас.

Не знаю как вы, а я жду зтого.



Иллюстрации - О.Филоненко (Ли)



продолжение

© Александр ЕРЕМИН







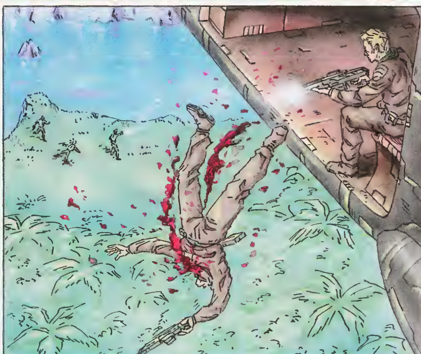




начало в № 4-8 1998

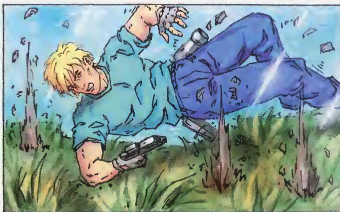

Быстрее! Надо прыгать!


Сожри гадина!

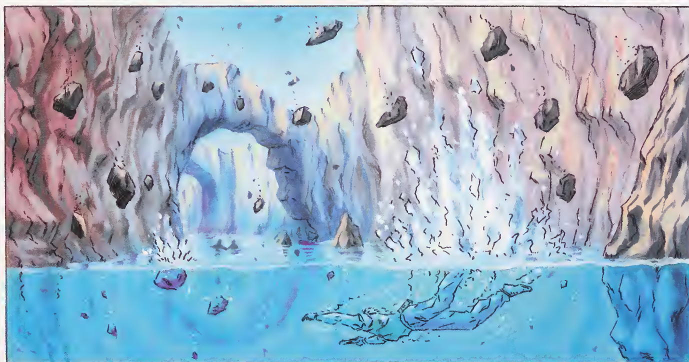



Потерпите Сергей Иванович.


Ну вот вы и попались!

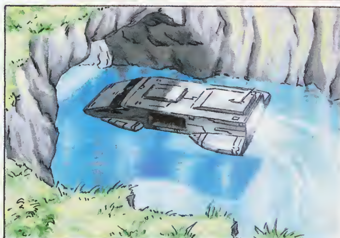
Не уйдешь падла!

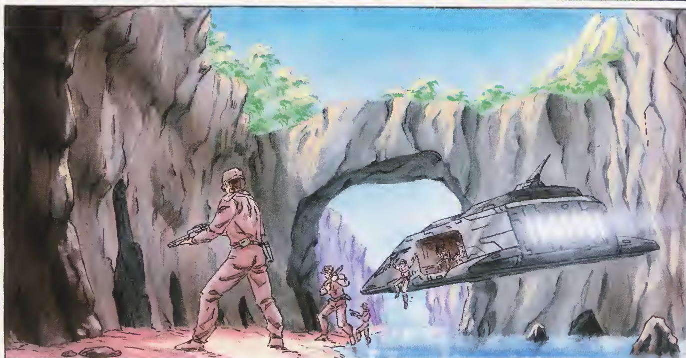



Макс
помоги!




Если они живы, то не ушли далеко. Обследуем весь берег до водопада.





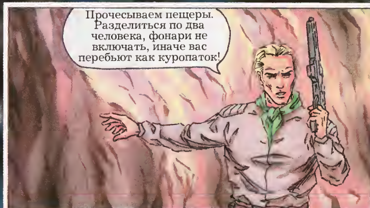

Осторожней, Андрей, не споткнись.
Я стараюсь.


Наемники могут запросто нас обнаружить.
Это их проблемы. Преимущество на нашей стороне.


Да... Кости раздроблены, придется вживлять искусственную биопластику...


Сейчас наложим жгут и кровь остановится.


Потерпите Сергей Иванович, скоро подойдут наши.
Не беспокойся Макс, я выдержу...

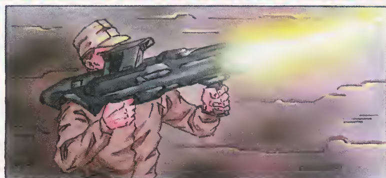

Прочесываем пещеры. Разделиться по два человека, фонари не включать, иначе вас перебьют как куропаток!


Интересно куда мы забрели...

Мать вашу!
Неужели это создали древние жители планеты?
Мы сделали величайшее открытие!



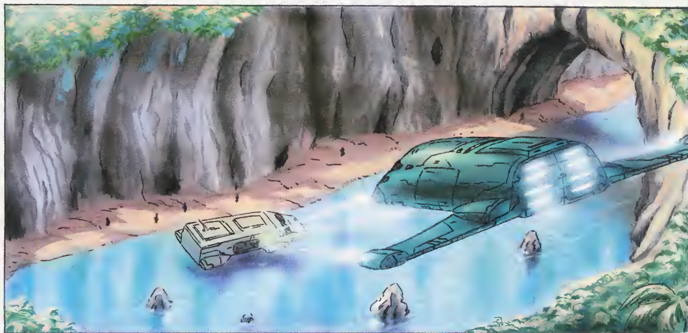

Матерь Божья! Это десант-ники!








Привет братцы кролики. А вот и мы Волки.







Автор: Александр ЕРЕМИН

продолжение следует ...

ИГРА
(окончание)

Мы верим - этот мир реален
Хоть создан он полетом нашей мысли
Для каждого, по-своему он прост и уникален
И только лишь от нас самих зависит
- навеяло...

Здравствуйте!

Ну что ж, вот и пришло время закрывать заключительную пятую часть игры - объявлять призеров и публиковать ответы на квесты. Из-за нехватки времени и независящих от нас событий подвести итоги удалось только в 19-ом номере, хотя игра появилась в 16-ом. Чтобы хоть как-то скрасить свою вину мы молчали как красные партизаны при вопросе "До какого числа можно присылать ответы" и при подведении итогов учитывали все письма пришедшие за период до конца октября включительно. Но "время *Ч*" настало, пришла пора закрывать сие эпическое творение, прожившее на страницах "Нави" целый год, самое время "как следует разобраться и кого попало наказать".

Честно говоря, вся редакция была несколько удивлена, если не сказать ошарашена. Если первые четыре части были построены на концепции "сложно - сложнее - еще сложнее - сложнее некуда", то пятая часть была чуть ли не самой простой. И что же вы думаете? Правильных ответов было прямо-таки кот наплакал. Настолько мало, что даже не пришлось среди двух равноценных писем выискивать более подробное. Да, господа Игроки, что-то вы сильно сдали. Но хватит пустой болтовни - пора "разбирать полеты".

Ответ на первый Quest

Стоимость: 40 кредитов.

Ситуация: В седьмом портале Игрок выдерживает финальную битву с Червем, в которой используется магия. Достаточно простой вопрос — назовите игру, из которой была взята эта сцена, а также дайте название используемого заклинания. Также перечислите как можно больше элементов, взятых из вселенной данной игры.

Решение: Нет такой игры. Все элементы взяты из различных игр и только волею фантазии автора оказались вместе. Соответственно, единственным правильным ответом на данный вопрос был отрицательный ответ.

Комментарий: С такими вот провокационными вопросами у тебя, дорогой читатель, всегда возникали определенные трудности. Безуспешно пытаясь найти ответ, ты давал волю необузданной фантазии и осыпал редакцию потоком писем одно необычнее другого. Кого ты только сюда не приплел - и Diablo (Червь сгорает под воздействием заклинания Fire Storm, Безликий появляется из Портала, четыре мира есть ничто иное как четыре уровня и т.п.), и Hero's Quest (заклинание Fire Wrath), да много еще чего. Ну неужели так сложно тормознуть на секундочку полет мысли и сказать себе: "Стоять! А не дурит ли меня Неверие?". Дурит, еще как дурит. Ведь, если бы этот квест присутствовал в одной из предыдущих Игр, Неверие, обрадованное вашим сумасбродством быстренько бы сваяло мирок - помесь Diablo с Hero's Quest, Eye of Beholder и Realms of Arkania. Потом бы пришлось все это разгребать.

Победители: Таковых, к величайшему сожалению, не наблюдается.

Ответ на второй Quest

Стоимость: 45 кредитов.

Ситуация: Перед тем, как отправиться в путешествие по миру компьютерных игр, игрок попадает в некое помещение, где происходит разговор с Неверием. Вам требуется назвать игру, из которой взят данный элемент, а также рассказать, что есть кристаллы, и как их разрушить. Само собой, более подробный ответ имеет больше шансов на выигрыш, нежели просто название игры :).

Решение: Сцена с кристаллами была взята из игры Of Light and Darkness: The Prophecy. В ней мы играем роль Избранного, который должен предотвратить грядущий Армагеддон, задуманный Темным Властелином. Для победы нам необходимо изгнать его приспешников - наиболее отличившихся грешников человечества. Призраки отвечают за работу семи Мистических Устройств, которые должны вызвать на Земле семь различных катастроф (смещение земной оси, мировую войну и т.д.) Чем больше призраков нам удастся изгнать, тем менее серьезным окажется грядущий праздник смерти. А если удастся уничтожить (отправить в бездну) самого Темного Властелина и освободить захваченную им танцовщицу, то Армагеддон вообще не придет на нашу планету, и на Земле восстановится мир еще на тысячу лет. Для изгнания призраков (разрушения кристаллов) надо найти предмет, связанный с историей преступления призрака, а также собрать несколько цветных шаров, комбинируя которые мы получим вспышку одного из семи цветов (каждому призраку соответствует свой цвет). Шары для получения вспышек валяются прямо на улице, а предметы призраков - в специальных местах. Сначала надо выяснить, в чем состоит прегрешение призрака, затем добраться до соответствующей этому греху комнаты и произвести там ритуал: предъявить призраку найденную вещь и использовать шары. После чего злой дух в мучениях покидает наш мир.

Комментарий: Да, что-то не заладилось у Interplay, когда они делали Of Light and Darkness. И героиня вроде бы ничего, сюжетик, самый что ни на есть мрачный, только вот играбельность ниже среднего. Нашему игроку что-нибудь поинтереснее подавай. Вышеизложенная истина в очередной раз была доказана - в Of Light and Darknes играл только один из читателей. А иначе как объяснить всего *один* правильный ответ? Ведь вселенная quest'а была прописана настолько явно, что любой, кто хоть полчаса повозился с неудачным творением Interplay (или хотя бы прочитал статью в Навигаторе), сразу бы дал правильный ответ.

Победители: представлены в единственном числе. Правильный ответ прислал PC Duck.

Ответ на третий Quest

Стоимость: 40 кредитов.

Ситуация: После перемещения в компьютерный мир, игрок оказывается в центре бескрайней пустыне. Странствуя по пескам, он видит сценки из нескольких различных игр. Попытайтесь перечислить эти игры, а также укажите,

к какому жанру принадлежит большинство из них.

Решение: Первым делом вспомните, где находится самая знаменитая пустыня компьютерного мира. Правильно - на родине спайса и фрименов - Dune. Вот вам и первая игра.

Зверюшка на колесиках с горбом на спине никто иной, как любимый всеми Digger, персонаж старейшей аркады аж 1981 года выпуска. Его противники - Hobbit и Nobbit гоняются за ним по песчаному лабиринту и горят желанием превратить маленького трактора в красивый могильный памятник. Диггер защищается как может, отстреливая врагов и сваливая на них мешки с золотом. Но все-таки, большую часть своей жизни он проводит в бегах.

Вторая сцена взята из игры Pacman, или ее усовершенствованного варианта - CD-Man. Главный герой - колобок, тот самый, который и от бабушки ушел и от дедушки ушел, а пауки догнали и съели. Хотя иногда колобку предоставляется шанс подкрепиться красным шариком, после чего маленький герой получает возможность есть своих преследователей.

И, наконец, мираж на краю пустыни, который то исчезает, то появляется, взят из четвертой части Commander Keen. Это один из уровней в пустыни, где можно раздобыть акваланг.

Три из четырех перечисленных игр можно смело отнести к жанру Action. Причем представлены они в хронологическом порядке: сначала Digger, затем CD-Man и, наконец, Commander Keen.

Комментарий: Приятно все-таки осознавать, что среди наших читателей есть игроки с пятнадцатилетним стажем. Третий квест отгадали практически все. Победили, само собой, те, кто дали наиболее подробные и четкие ответы. Хронического бреда не наблюдалось :).

Победители: Касумов Юсиф, PC Duck, Деменков Илья.

Ответ на четвертый Quest

Стоимость: 50 кредитов.

Ситуация: После того, как игрок теряет сознание в пустыне, его спасают обитатели каменной хижины. Расскажите, кто живет в этом доме, назовите имя их родоначальника, а также укажите имена их возможных соперников.

Решение: Хижина есть ничто иное как символ власти в жанре 3D-Action. Как говорится, сложена на века, но строили на скорую руку (ведь все разработчики стремятся как можно быстрее выпустить свое детище в свет). В хижине живут два героя из самых популярных игр фирмы id Software - десантник из Doom и персонаж Quake (хотя, на самом деле, это один и тот же человек). Раньше в хижине жил никто иной, как Willy J. Blashcovitz - американский разведчик, главный герой первого *настоящего* FPS (это его мундир висит на гвоздике в углу). В молодости Willy сначала сбежал из казематов Гестапо, затем выполнял различные задания и даже побывал в бункере Гитлера (это не пустые россказни - это истинная правда).

Отец - десантник пограничной службы земных войск, сосланный на Марс после неприятного служебного инцидента. Изничтожил всех адских тварей, а затем отправился спасать Землю. Любимое оружие - двустволка. В гости же к десантнику пожаловал задиристый Duke Nukem, первый герой 3D-Action, научившийся приседать. Как известно, спрайтовый Build практически завалил Doom, но тут подоспел Quake и спас батю. Главный персонаж первого, по-настоящему трехмерного FPS вольно разлегся в лучах геймерских симпатий. И все бы ничего... только вот пришел Unreal и напрочь убил Doom, вступив в смертельную схватку с Quake. Зек из космической тюрьмы против храброго десантника. И только время покажет, кто выйдет победителем в этой смертельной схватке.

Комментарий: Честно говоря ваши ответы на последний вопрос вызвали в редакции сначала недоумение, а затем взрыв гомерического хохота. Ну ладно, перепутать Wolfenstein 3D с Doom или даже с Quake, это еще ничего. Но вот обозвать блондина-фраера в черных очках героем второго Quake (вариации Caleb, Bubba и Leonard, Kyle Katana) это надо семи пядей во лбу быть. А отец той двойни, что живет в хижине, оказывается Адриан Кармак. И это его мундир висит на гвоздике. Читателю виднее, что делал Кармак во время ВОВ :).

Гениальнейшие познания в истории Doom показали многие читатели. Оказывается десантник служил на Марсе, откуда его сослали на Землю. Там он перебил всех чертей и, наверное, отправился спасать Марс. Поэтому предлагаю торжественно переименовать второй Doom в DooM 2: Hell on Mars.

Да, кстати, почетное звание неизвестного героя со снайперской винтовкой оспаривали Курт (MDK), Talon Brave (Prey), Калеб (Blood) и, что самое удивительное, Лара Крофт (сами знаете откуда). Ума не приложу - где Лариска научилась с оптикой обращаться ?!

Народ, а если честно - несколько разочаровали. Не спорю, были правильные ответы, но в количестве всего трех штук.

Победители: Касумов Юсиф, Николай Дмитриев, Veles.

Hall of Fame (Shame): Final Version

1	Veles	315 кредитов
2	Юсиф Касумов	370 кредитов
3	Павел Данилов	235 кредитов
4	PC Duck	225 кредитов
5	Андрей Болотских	205 кредитов
6	Алексей Макаров	155 кредитов
7	Дмитрий Блинков	155 кредитов
8	Михаил Заславский	135 кредитов
9	Дмитрий Краюхин	90 кредитов
10	Антон Стенин	85 кредитов
11	А.М. Кошелев	80 кредитов
12	Drey	65 кредитов
13	Андрей Ремизов	65 кредитов
14	Игорь Москвитин	65 кредитов
15	Иван Шустрый	65 кредитов
16	С.В. Мироненко	65 кредитов
47	Николай Дмитриев	60 кредитов
18	Василий Кокин	55 кредитов
19	Михаил Кашаев	45 кредитов
20	Алексей Родичев	45 кредитов
21	Михаил Федоров	40 кредитов
22	Деменков Илья	40 кредитов
23	Станислав Орехов	35 кредитов
24	Артем Зуев	25 кредитов
25	Тимур Сохадзе	25 кредитов
26	Николай Гулякин	25 кредитов
27	Павел Карпов	25 кредитов
28	Максим Яковлев	25 кредитов
29	Wasphunter	25 кредитов
30	Николай Орлов	25 кредитов
31	Илья Поплавский	25 кредитов
32	Дмитрий Попов	25 кредитов
33	Артем Мудрик	25 кредитов
34	Elven Knight	25 кредитов
35	Игорь Новицкий	25 кредитов
36	Павел Колхир	25 кредитов
37	Евгений Ефремов	25 кредитов
38	Василь Сибиров	25 кредитов
39	Александр Малявин	20 кредитов
40	conjur	20 кредитов
41	Дмитрий Терехин	15 кредитов
42	Дмитрий Карпов	15 кредитов
43	Иван Курохтин	15 кредитов
44	Игорь Бугаенко	15 кредитов
45	Антон Конушин	10 кредитов

Призы по игре

Multimedia Service

1. *Джойстик Gravis PC GamePad Pro* *115 кредитов*
2. *Джойстик Gravis BlackHawk* *115 кредитов*
3. *Джойстик Logitech Wingman Extreme* *145 кредитов*
4. *Джойстик Gravis Firebird 2* *180 кредитов*
5. *Звуковая карта Gravis UltraSound Plug'n'Play* *250 кредитов*
6. *Звуковая карта Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001)* *350 кредитов*
7. *MIDI клавиатура FATAR StudioLogic 161* *495 кредитов*
8. *Устройство для записи компакт-дисков Philips CDD2600* *560 кредитов*

Любая игра (box) из ассортимента *175 кредитов*

ElectroTECH Multimedia

1. *Age of Sail* *150 кредитов*
2. *Comanche 3.0* *150 кредитов*
3. *Diablo* *150 кредитов*
4. *Heroes of M&M 2: The Price of Loyalty* *150 кредитов*
5. *Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh* *150 кредитов*
6. *Privateer II: The Darkening* *150 кредитов*
7. *The Settlers II: Veni, Vidi, Vici* *150 кредитов*
8. *Theme Hospital* *150 кредитов*
9. *X-Wing vs. TIE Fighter* *150 кредитов*
10. *Megasixpak* (Terra Nova, Fantasy General, Actua Soccer, Comanche, Chaos Overlords, Magic Carpet 2) *150 кредитов*

Никита

Паркан: Imperial Chronicles *100 кредитов*

1С и Snowball Interactive

Pike: Операция Громовержец (обновленная версия) *85 кредитов*
Чикаго 1932: Дон Капоне *100 кредитов*
Война и Мир *100 кредитов*

ДОКА

1. *"Международный чемпионат ралли"* *100 кредитов*
2. *"Противостояние"* *95 кредитов*
3. *"Сказки на бересте"* *60 кредитов*
4. *"Гитарные хиты" I или II* *60 кредитов*
5. *"Русская рыбалка"* *50 кредитов*
6. *"Киеко и потерянная ночь"* *50 кредитов*
7. *"На сопках Маньчжурии"* *50 кредитов*
8. *"Третий Рим: Борьба за престол"* *50 кредитов*
9. *"Шахматные Баталии"* *50 кредитов*
10. "Свинг" *50 кредитов*

КОМИНФО

1. *"Последний герой. Виктор Цой и группа "Кино"* *65 кредитов*
2. *"Владимир Высоцкий. 60-е годы"* *65 кредитов*
3. *"Алиса. Быль да Сказки" (2 CD)* *65 кредитов*
4. *"Энциклопедия классической музыки"* *65 кредитов*
5. *"Киномания 97"* *50 кредитов*
6. *"Nautilus Pompilius. Погружение"* *50 кредитов*
7. *"Художественная энциклопедия классического зарубежного искусства"* *50 кредитов*
8. *"Династия Романовых. Три века российской истории"* *50 кредитов*

ILM

(The Internet Service Provider)

Разыгрывается доступ в Интернет через ILM

80 часов *140 кредитов*
40 часов *75 кредитов*
20 часов *40 кредитов*
10 часов *20 кредитов*
5 часов *10 кредитов*

А также

1. *Мультимедийная энциклопедия "Тайны 800 игр" ("Акелла")* *15 кредитов*
2. *Подписка на "Навигатор Игрового Мира", 6 месяцев* *50 кредитов*

СуперПриз

Мультимедийный компьютер, предоставляемый фирмой Multimedia Service.

СуперПриз выиграл **Veles**, с чем мы его и поздравляем.

Пишите, звоните, приезжайте и получайте ваши честно заработанные призы.

"Благодарности", "Спасибо за...", "Приветы" и все прочее в полном беспорядке

Денис Чекалов - тот самый, которому первой в голову пришла мысля делать Игру. Наиболее умный из всех, потому как решил не заниматься этим делом (так как с самого начала знал, что это головная боль и трата сил и времени), а переложил все на наши плечи.

Zombie'k - большой, зеленый, но красивый Зомбик, с доброй душой (так как честно и безвозмездно отчитывал первые три "Игры" на предмет фактической достоверности) и умной головой, под завязку набитой всякой полезной (и не очень) информацией.

Иван Самойлов - самый странный из всех перечисленных. Решил, что делать Игру нужно, и вовлек в процесс создания всех остальных. Большую часть времени сидел на кухне, обкуривая всю редакцию табачным дымом и рассуждая о семи добродетелях. Склонялся к мысли увеличить число оных добродетелей до десяти и ввернуть в текст квестов аналогии с библейскими заповедями.

Гога Штангенциркуль - сидел на кухне и на халяву курил сигареты Самойлова. Усиленно предлагал уменьшить количество добродетелей до пяти, и провести аналогию с количеством пальцев на руке. Был выбран в качестве "крайнего" для заключительного подведения итогов.

Гривна Жанщина - время от времени заходила на кухню и удивлялась "Ах, вы еще не задохнулись?", за что ей выносится отдельная благодарность.

Неизвестный продавец - Торговал сигаретами рядом с офисом и исправно снабжал курящую часть редакции Camel'ом. Спасибо этому человеку, ведь без его

помощи "Игры" просто не получилось бы.

Даниил Кузьмичев - гениальный человек, сотворивший шедевр уходящего века - бесценное полотно "Карта к Might & Magic 6". В свободное от созерцания сего полотна время, нарисовал несколько картинок для художественного оформления Игры.

Шурик - верстал Игру от начала до конца. Стоически выслушивал все пожелания Самойлова, после чего, так же стоически делал все по-своему.

Геймер - Геймер, он и есть Геймер.

Все обдышавшиеся табачного дыма безвинно-пострадавшие некурящие.

Особая благодарность

Игрок - воистину заслуживает всяческого уважения и преклонения. Честно пытался въехать во все перипетии сюжета и найти суть. В чем и преуспел, за что ему выносится безграничная благодарность в особо крупных размерах.

That's all, folks!
(c) Warner Brothers.

Наши призеры

В результате определения победителя методом "математического тыка", осчастливленным обладателем модема US Robotics 33.600 стал москвич Внуков Денис Викторович, с чем мы его и поздравили в редакции "Навигатора".



Второй приз - звуковая карта SoundBlaster AWE64 послана по почте в далекий Мурманск, его выиграла наша читательница Г.Трунова.

О победителе лотереи в "Нави" №8 мы сообщим в декабрьском номере журнала.

Привет!

Письма приходят, жизнь бежит, мы тоже не стоим на месте. Спасибо всем, кто прислал нам письма.

Еще раз о комиксе

Делайте побольше рассказов типа Warrior и Mad Man. Комикс – это хорошо, но неплохо было бы, если бы он был о ком-нибудь вроде Лары Крофт :)

Мигунов aka Zealot

Насчет Лары Крофт - совершенно и абсолютно с тобой согласен. Вот сага о Максиме кончится, начнем уговаривать художников :).

Оценки квакеров

...Я читаю каждый номер вашего журнала и очень расстроился, когда в №15 не нашел Q2 Zone (очень хорошая была задумка). Со мной даже практически удар случился. А когда я прочитал, что «зта тема себя исчерпала», то чуть не обругал вас отборным матом (первая реакция)...

Иванов Иван aka IvashKA

"Навигатор" радует:
1. Огромный объем.
2. Очень красиво оформлен, хорошая полиграфия.
3. Очень интересно пишут редакторы.
4. Журнал очень читабельный.
5. Удобное деление по разделам.
6. Обилие разделов.

"Навигатор" огорчает:
1. Нет плаката и диска.
2. Иногда нет разделов, которые хочется почитать.
3. Исчезла Q2 Zone.

Пункт три особенно хочу рассмотреть. Очень был расстроен исчезновением Q2 Zone, ведь я квейкер. Для меня зто было как предательство, и не надо говорить, что «тема исчерпана». НЕ ПОВЕРЮ! Одних квак-новостей сколько! Да и Q2 Zone плавно перетекла в Q3 Zone. Сначала я даже хотел перестать покупать ваш журнал, но потом понял, что полюбил его и без него не проживу.

Елисей aka Mirage[STM-TF]

Ну, а призрак Q2 Zone все еще бродит по Z-Zone, мы его часто видим, такое странное дымчатое существо с шотганом. Так, новости по Q и Q2 таинственным образом появляются теперь именно там. Если не верите - спросите Alrick'a (он-то квакер, он-то квакер - это вся деревня знает :))

Читатель - читателю

Повторная просьба: пишите на конвертах "рубрика Читатель – читателю" – зто очень облегчает разбор почты. Кстати, было бы неплохо, если бы вы присылали вместе с письмами свои фотографии. Человеческое лицо - оно, знаете ли, располагает к общению.

Спишемся!

Я хотел бы переписываться с любителями RPG.

143300, г. Наро-Фоминск, Московская обл., ул Шибанкова, д.87, кв. 99. Подоленков Виктор.

Всем, кто играет в CTF-Q2 и/или TF (Q1 соответственно) и еще пока не вступил ни в какой клан! Присоединяйтесь к нам, если, конечно, вы хорошо играете. Все подробности читайте на

http://members.xoom.com/STMteamTF или соединяйтесь со мной по аське: 14423860. В Интернете я бываю до 9 часов утра по выходным и до 7 по будням.

Елисей aka Mirage[STM-TF]

Объявление

Ищу людей, заинтересованных в осуществлении проекта «Вторая жизнь игры Grand Prix 2». Имеется большой наработанный материал.

183074, г. Мурманск, ул. Орликовой, д. 37, кв. 10. Бабий Владислав Геннадьевич

Для вскрывальщиков

Время в Fallout 2(1), народ - смотрим в начало файла, числа после названия файла записи до файла карты *.sav просто поменяйте их на числа из более ранней записи (например начала игры) а с характеристиками я думаю вы и сами разобрались. В игре есть баг , в NCR выявив шпиона и отдав диск его можно спереть и отдать снова и так до бесконечности а за него ведь дают 4000exp и 4000 монет , нехило да?

Олег, которого друзья кличут Космос



прислал Олег, который Космос

...а TeamFortress лучше

Может кто откликнется, позовет в свою команду, или соберем вместе... Опыт у меня в 3d-action большой, с Вольфштейна начинал... В Орках часто бывал. Так что пишите на jethro@Cryogen.com, обязательно отвечу...

Денис aka Jethro

С почтой разбирался
Константин Подстрешный

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Редколлегия
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Дмитрий Ароненко aka Alrick[ASP]
Mad! Divoff
Леонтий Тютелев
Владимир Рыжков
Олег Полянский aka Doctor
Константин Подстрешный
Руслан Шебуков
Илья Ломакин aka Ilay SUNmaster

Дизайн, верстка и цветоделение
Александр Метельков aka ASSA

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"

Почтовый адрес: 123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190–9768, Факс. (095) 475-4917
E–mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190–9768, 475–4917
Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.

Антивирусное обеспечение — АО "ДиалогНаука", программа Dr.Web.
Чтение нечитабельной E–mail — АО "Агама", программа Mail Reader.
Доступ в Интернет — компании Zenon N.S.P. (www.aha.ru) и Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск полос и вывод фотоформ: "Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647, www.prepress.ru, www.imposition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Заказ № 5032
Тираж 30 000 экз.
Цена договорная.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
- Фирма "Логос–М" т. 974–2131 www.logos-m.ru
- Фирма "Ода" 974–2132, www.oda.ru
- Фирма "Глобус" т. 240–7405
- Фирма "Возрождение" т. 915–5764
- Фирма "Метропресс" т. 270–0703
- Фирма "Метрополитеновец" т. 277–8352
- ООО "Артис", т.158–9754
- Киоски фирмы "Центр–Пресса"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "Электротех–мультимедиа" ул. Маросейка д.6/8
- Магазин "Библио–Глобус" ул. Мясницкая д.6, www.biblio-globus.ru, www.book-mekka.ru
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр–т. д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ, павильон "Вычислительная техника"
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе, д. 43 (м. "Петровско–Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр–т, д. 33А (м. "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр–т. Вернадского, д.86 стр. 2 (м. "Юго–Западная")
- Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр–т д.44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт–Петербург
- Фирма "Метропресс" т. (812) 316–5849
- Отдел продаж ПО Санкт-Петербургского Дома Книги Невский пр-т д.28 т. 219-4923

Алма–Ата
- т. (3272) 41–0331

Владивосток
- Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8 т./ф. (4232) 26–7992

Екатеринбург
- ТОО "Агенство Комсомольская правда - Газеты в розницу" т. 55-13-95

Ижевск
- Ольга Ключинских т. (3412) 30–6174

Иркутск
- ООО Агентство "Сегодня–Пресс–Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б т. (3952) 28–1952

Кемерово
- ТОО "Надежда" т. (3842) 51–3711
- ООО "Орт–Трейд", ул. Мичурина 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256
- ЗАО "Орион–Т" т. 21-3629

Краснодар
- ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. /факс (8612) 31–7147

Красноярск
- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27–2324

Мурманск
- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 47–3998

Нижний Тагил
- Компьютерный салон т. (3435) 22–0260

Новосибирск
- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77–0193

Ростов-на-Дону
- ЗАО Книготорговая фирма "Рис-Р" т. 28-09-85

Ставрополь
- АОЗТ "Вимком-Юг" т. 77-9685

Хабаровск
- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39–2555

Челябинск
- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65–2029
- ООО "Азбука", пр–т Ленина, д.45 (3512) 66–6221

Белоруссия, Минск
- ЗАО "Бел. КП–Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 408 т. (0172) 36–3305